

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

PREVIEW

METRO LAST LIGHT

¡MÁS ACCIÓN MUTANTE!

REPORTAJE

FX FÚTBOL

VUELVE LA MAGIA DEL
MÁNGER A TU PC

JUEGOS DEL MES

- ▶ BIOSHOCK INFINITE
- ▶ CAOS EN DEPONIA
- ▶ RESIDENT EVIL 6
- ▶ DEFIANCE

EL TALLER

¿QUIERES SER PROFESIONAL?

TE CONTAMOS QUÉ DEBES
ESTUDIAR PARA HACER JUEGOS



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

THIEF

¡LA ACCIÓN DESCUBRE A SU NUEVO HÉROE!

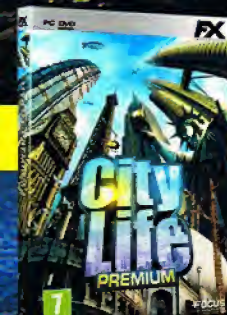


¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!

CITY LIFE PREMIUM

CONSTRUYE Y GESTIONA LA CIUDAD PERFECTA

INSTRUCCIONES
Y CÓDIGO DE
DESCARGA EN
EL INTERIOR



JUEGO GRATUITO EN



www.pegi.info



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

© 2013 Wargaming.net. Todos los derechos reservados.

ÚLTIMA BALA. ÚLTIMO ALIENTO. ÚLTIMA OPORTUNIDAD.

METRO LAST LIGHT



BASADO EN EL BESTSELLER INTERNACIONAL METRO 2033 DE DMITRY GLUKHOVSKY

RESERVALO YA

17.5.2013

WWW.ENTERTHEMETRO.COM

18
www.pegi.info

PC



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE



Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 8604 Hohen, Austria. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logos are trademarks of 4A Games Limited. Metro: Last Light is based on the internationally bestselling novel METRO 2033 by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "X", "PlayStation", "PS3" and "Xbox 360" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the logos of Xbox are marcas registradas del grupo Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. NVIDIA Corporation, NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, and 3D Vision are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

El eterno retorno

Bienvenido a **Micromanía**. A un número en el que podríamos hablar, con todo el respeto a Nietzsche, del eterno retorno en el mundo de los juegos para PC. Y es que este mes se dan varias coincidencias –tal vez no lo sean, ¿no crees?– en que se suman las vueltas de series legendarias a nuestros discos duros y las producciones que juegan, precisamente, con ese concepto de forma filosófica y científica.

Entre las sagas que vuelven se encuentra, por supuesto, «**Thief**». Y es que el regreso de Garrett no podía ser más espectacular, como podrás comprobar en las imágenes del reportaje que te presentamos este mes. Han pasado casi 15 años desde la aparición del ladrón de las sombras, en el título que dio el pistoletazo de salida a las producciones de acción y sigilo, «**Thief. The Dark Project**», y aunque no lo veremos en nuestros PC hasta el próximo año, su presentación no podía ser mejor. Pero, como decimos, es sólo el primer regreso.

Vamos a repasar unos cuantos nombres que verás en este número: «**Civilization V**», que estrena expansión el próximo julio, «**Cambia el Mundo**», a la que hemos dedicado un reportaje y una entrevista con Firaxis. Más. «**Resident Evil**», una saga que empieza a necesitar un reinicio. Y, claro, «**BioShock Infinite**», una obra maestra que debes jugar para comprobar hasta qué punto el eterno retorno es más que un concepto filosófico para Irrational.

Entra más allá

En este número de **Micromanía**, además, te invitamos a ir más allá de la vuelta de series tan legendarias como las mencionadas, y te proponemos varias maneras. Por un lado, queremos que pienses si no te interesaría volver a los juegos pero de un **modo profesional**, para lo que te hemos preparado un reportaje sobre las carreras dedicadas al desarrollo de software. Por otro, te invitamos a que vuelvas a disfrutar del **juego de descarga** que te regalamos este mes, «**City Life Premium**», Y, finalmente, te invitamos a que vuelvas a reunirte con nosotros el próximo mes, donde nos veremos... no sólo en el quiosco. Esperamos volver a verte, más allá de estas páginas.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO

ACTUALIDAD

08 La Imagen
10 Actualidad

HABLANDO CLARO

20 Buzón

REPORTAJE

22 Thief
26 FX Fútbol
92 Civilization V
Cambia el Mundo

A EXAMEN

30 Reviews
30 BioShock Infinite
34 Caos en Deponia
38 Resident Evil 6
40 Defiance

GRANDES ÉXITOS

48 Relanzamientos

RANKING

50 Recomendados Micromanía
52 Los favoritos

COMPARATIVA

54 Juegos de Estrategia

EL TALLER

62 Estudios para ser
profesional del
desarrollo de juegos

LA COMUNIDAD

67 Zona Micromanía
68 La comunidad

ZONA DIGITAL

74 Zona Digital

RETROMANÍA

76 Hace 10 años
78 Hace 20 años

TECNOMANÍAS

80 Gaming
82 Hardware
84 Guía de compras

PRIMER CONTACTO

86 Previews
86 Metro Last Light
88 Resident Evil Revelations
90 GRID 2

JUEGO EN DESCARGA

96 City Life Premium

AVANCE

98 En el próximo número



26

FX FÚTBOL

Descubre cómo será el heredero del espíritu de «PC Fútbol».



30

BIOSHOCK INFINITE

La nueva obra maestra de Irrational Games ya está aquí.



54

COMPARATIVA JUEGOS DE ESTRATEGIA

Te contamos lo mejor que puedes encontrar de tu género favorito.



22 THIEF
El regreso del ladrón más legendario será espectacular.



JUEGO EN DESCARGA

96 Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «City Life», y los pasos necesarios para disfrutarlo.



WORLD OF TANKS

97 Canjea tu clave y consigue 500 Gold para «World of Tanks» y un día de juego Premium en este MMO.

ÍNDICE POR JUEGOS

Age of Empires Online	Comparativa 55
Alea Iacta Est	Comparativa 56
Battlefield 4	Primeras Imágenes 16
Battlefield 4	Actualidad 10
Battlefield 4	Actualidad 13
BioShock Infinite	Review 30
Call of Duty Modern Warfare 3	Relanzamientos 48
Caos en Deponia	Review 34
City Life Premium	Juego en Descarga 96
Civilization V Cambia el Mundo	Entrevista 18
Civilization V Cambia el Mundo	Reportaje 92
Civilization V Dioses y Reyes	Comparativa 56
Command & Conquer Ultimate Collection	Comparativa 56
Command & Conquer	Comparativa 58
Company of Heroes 2	Actualidad 13
Company of Heroes 2	Comparativa 58
Cyberpunk 2077	Actualidad 13
Dead Space 3	Relanzamientos 49
Defiance	Review 40
Duke Nukem II	Zona Digital 75
Elder Scrolls V, The: Skyrim	Relanzamientos 48
F1 2012	Relanzamientos 48
Far Cry 3 Blood Dragon	Actualidad 13
FIFA 14	La Imagen 8
FX Fútbol	Actualidad 14
FX Fútbol	Reportaje 26
GODUS	Comparativa 58
GRID 2	Preview 90
GRID 2	Actualidad 13
GRID 2	Actualidad 14
Grim Fandango	Actualidad 15
Heroes of Might & Magic Complete	Comparativa 56
Heroes VI Might & Magic	Actualidad 14
Injustice Gods Among Us	Zona Digital 75
LetterPress	Zona Digital 74
Lords of Football	Actualidad 13
Men of War	Comparativa 55
Metro Last Light	Preview 86
Metro Last Light	Actualidad 13
Metro Last Light	Actualidad 14
Modern Combat 4	Zona Digital 75
Of Orcs & Men	Relanzamientos 48
Omerta City of Gangsters	Comparativa 56
Papa Sangre	Zona Digital 75
Perros y gatos	Actualidad 11
PlanetSide 2	Actualidad 11
Prey 2	Actualidad 13
Remember Me	Actualidad 14
Resident Evil 6	Review 38
Resident Evil Revelations	Preview 88
Ridiculous Fishing	Zona Digital 74
Saboteur, The	Relanzamientos 49
Settlers Online, The	Comparativa 55
SimCity	Comparativa 55
SimCity	Comparativa 57
Space Hulk	Comparativa 58
Space Team	Zona Digital 74
Star Wars The Old Republic	Actualidad 11
StarCraft II Heart of the Swarm	Comparativa 55
StarCraft II Heart of the Swarm	Comparativa 57
StarCraft II Legacy of the Void	Comparativa 58
Super Hexagon	Zona Digital 75
Thief	Reportaje 22
Total War Arena	Comparativa 58
Total War Rome II	Actualidad 11
Total War Rome II	Actualidad 13
Total War Rome II	Comparativa 58
Walking Dead, The	Actualidad 14
Warhammer 40K Dawn of War II	Comparativa 55
Warhammer 40K Dawn of War III	Comparativa 58
Watch Dogs	Actualidad 13
Witcher 3, The: Wild Hunt	Actualidad 13
World of Tanks	Descarga 97
XCOM Enemy Unknown	Comparativa 56
XCOM Enemy Unknown	Comparativa 57

¡HOLA DON PEPITO!



¿PASÓ USTED POR
MI CASA?



¡¡¡ HOLA
DON JOSE57



¡¡¡ POR SU CASA
YO PASÉ !!!



¿Y vió Uds, mis
copias?



si, pero no las
descargué



¿Porque Don Pepito? porque no eres de LEY
COPION



Otro chupón mas que se apunta a las resubidas, el
donjose57

FIFA 14

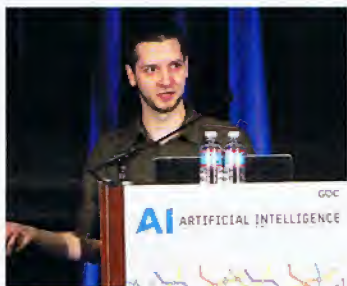
Cada vez que una serie de éxito presenta su entrega anual, se ensalzan las novedades y mejoras del nuevo miembro de la saga comparándolas con su predecesor lo que, inevitablemente, implica denigrar, hasta cierto punto, al mismo. Es la maldición de las sagas de éxito. Cada nueva entrega es superior a la anterior y será inferior a la posterior. Así lo aseguran sus responsables, lo que no deja de ser un tanto irónico.

El próximo otoño llegará «FIFA 14», el nuevo miembro de la saga de fútbol más longeva y exitosa de la historia, y a caballo entre dos generaciones de software y hardware. Sus credenciales son impecables y será el más realista de la saga. Hasta el próximo año, claro.





GDC 13



Un vistazo al futuro en el desarrollo de juegos

La última semana de marzo se celebró en San Francisco la Game Developers Conference, en una edición en que las nuevas tecnologías gráficas fueron la estrella

Estamos en lo que se suele llamar un año de transición, la que se sucede entre distintas generaciones de consolas, lo que afecta de manera global a la industria y al desarrollo de juegos y tecnologías. Y es algo que quedó de manifiesto en la pasada edición del GDC. La Games Developers Conference se celebra anualmente en San Francisco —aunque también organizan eventos de carácter más local en

Europa y China, entre otros—, y la de 2013 tuvo lugar entre el 25 y el 29 del pasado marzo. Allí, se pudo ver como estudios y compañías están en plena ebullición con el desarrollo de nuevas herramientas y tecnologías. Aunque se producen conferencias y mesas redondas dedicadas a IA, localización, diseño, narrativa, etc. siempre destacan, por lo lógico de su condición visual, las tecnologías dedicadas a nuevos motores gráficos.



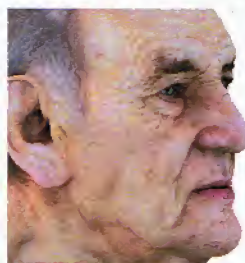
"Más humanos que los humanos" El slogan de la Tyrell Corporation le viene al pelo a la nueva tecnología gráfica para modelado de caras que Activision está desarrollando para futuros juegos y que presentó corriendo sobre una GTX 680.

¿Y LOS JUEGOS?



La Game Developers Conference no es el E3, aunque éste también sea un evento profesional. GDC no es una feria dedicada al consumo, sino al desarrollo, y por tanto los títulos en sí no suelen ser los protagonistas.

Sin embargo, DICE y EA aprovecharon el momento para mostrar los primeros minutos de «Battlefield 4», demostrando la potencia de su Frostbite 3.





Conferencias, premios, exposiciones... El GDC siempre tiene hueco para todo tipo de actividades para los profesionales.



A los desarrolladores también les mola el retro. Recreativas, consolas y juegos retro también tuvieron su hueco en la GDC de 2013.

Año a año, el GDC se afianza como el evento global más importante para desarrolladores

Si en anteriores eventos de la industria del videojuego, motores como «Unreal 4» ya han resultado de lo más interesantes para los desarrolladores, cara a una nueva hornada de consolas y tarjetas gráficas para PC, el GDC 2013 sirvió de escenario perfecto para dos grandes estrenos.

Por un lado, tenemos un nombre propio: «Battlefield 4», con el que DICE y EA han estrenado su «Frosbite 3», y por otro, Activision.

Y es que la compañía americana ha presentado una nueva tecnología de modelado con la que se consiguen personajes humanos de un realismo extremo, como puedes comprobar en las imágenes que hay junto a estas líneas, en la página izquierda.

Sin embargo, y aunque fuera del GDC, no pierdas de vista tampoco lo que Nvidia está preparando para el futuro más inmediato. Una demo muy parecida con animaciones faciales en tiempo real se presentó en su GPU Technology Conference con resultados espectaculares.

Aunque aún es pronto para avanzar los resultados de estas tecnologías gráficas en juegos reales, este atisbo a lo que el futuro nos traerá en la próxima temporada hace presagiar desarrollos de una enorme espectacularidad visual. Aunque, por otro lado, no es nada que las tarjetas gráficas para PC más potentes de la actualidad no estén mostrando ya en algunos títulos, ¿verdad?...

EMOCIONES Y CABEZAS CALVAS



No fue en el GDC, pero por alguna razón las compañías coinciden en hacer demostraciones similares cuando de adelantar el futuro de los gráficos se trata. Nvidia, en su GPU Tech Conference, días antes del GDC, mostró un rostro humano dotado de una animación fluida y realista para recrear emociones. La pregunta es por qué casi siempre vemos personajes calvos...



Las nuevas tecnologías en hardware son otro puntal del GDC. Muchos juegos empiezan a ser compatibles con periféricos como Oculus Rift.

HYPE

Una app solidaria con los animales



La Asociación Nacional de Amigos de los Animales (ANAA) ha lanzado «Perros y Gatos», una app para smartphones y tablets en las que cuidar de tu mascota virtual. El dinero recaudado con ella irá en beneficio de los animales de su centro de adopción.

Vigila la batalla desde tu móvil

Ahora puedes controlar el curso de la guerra gracias a una app gratuita para «PlanetSide 2». Se llama «PlanetSide 2 Mobile Uplink» y permite hacer chat por voz con tus compañeros, acceder a datos de personajes, guías y a más información del juego.



La gran pantalla de «Total War Rome II»



Creative Assembly ha colgado en Internet la pantalla panorámica más grande de «Rome II». Es una visión global de la batalla de Teutoburg de 30000x9785 píxeles. La puedes descargar en: wiki.totalwar.com/w/panorama ¡Ojo!, es un archivo jpg de 184 MB.

«The Old Republic» anuncia expansión



El nombre es «Rise of the Hutt Cartel» y es la primera expansión digital del MMO. Algunas de sus características más destacadas son el aumento de nivel de personajes hasta 55, nuevas misiones, el nuevo planeta Makeb y el contenido Game Update 2.0.

EL TERMÓMETRO

BETHESDA ACABA CON «SKYRIM»



O, en otras palabras, ya no habrá más DLC para «Skyrim». El estudio responsable dirigido por Todd Howard pasa a encargarse de un nuevo proyecto al 100%. ¿Cuál será?

¿PERO TENDRÁ UNA NUEVA EDICIÓN?

La anterior noticia apunta a que pueda ser cierta la salida de una nueva edición de «Skyrim». Se llamaría «Legendary Edition» e incluiría el juego con todas las expansiones.

VENTAS MILLONARIAS PARA «SIMCITY»

Parece que todos los problemas de conexión y servidores no han afectado a Maxis. EA anuncia que «SimCity» ha conseguido más de un millón de copias vendidas hasta hoy.

VUELVE EL CREADOR DE «RESIDENT EVIL»

Su nuevo proyecto tiene el nombre clave de «Zwei». Shinji Mikami se ha aliado con Bethesda para desarrollar un nuevo «survival horror». A ver si Capcom toma nota y espabila.

OCULUS RIFT Y DICE: UN NUEVO MATRIMONIO

DICE está investigando las posibilidades de Oculus Rift, el dispositivo de RV personal, para hacerlo compatible con todos los juegos desarrollados con Frostbite.

¿QUÉ HACEMOS SIN LUCASARTS?



Un ciclo se acaba con el cierre de LucasArts por parte de Disney. Adiós a una compañía mítica responsable de buena parte de los grandes éxitos de los años 80 y 90 en PC.

Y danos nuestro MMO (gratis) de cada día...

El auge de los MMO gratuitos en PC no es casual. Su calidad, profundidad y complejidad va a más. Y se anuncian nuevos.

De «Runescape» a «Runes of Magic», de «World of Tanks» a «Hawken». Jugar en PC online y sin gastarte un euro ha dejado de ser la excepción para convertirse en norma. Incluso muchos juegos online que nacieron como títulos basados en cuotas mensuales han acabado convirtiéndose en gratuitos —salvo, claro, el todopoderoso «World of Warcraft».

La reciente aparición de «Hawken» ha venido a confirmar la tendencia, y en las últimas semanas se han venido anunciando títulos que están levantando enormes expectativas por su calidad técnica y diseño. Si el mes pasado podías encontrar en Micromanía un reportaje dedicado a «World of Warplanes», el reciente anuncio de «Monster Hunter Online» para PC parece que no hace sino afianzar este modelo para el futuro más cercano.

Pero, seguimos esperando noticias de grandes nombres que parecen estar aún en el limbo. ¿Qué pasará con «The Elder Scrolls Online», con el que no cesa la polémica?



¿Y «THE ELDER SCROLLS ONLINE»?

Un nuevo video filtrado de «The Elder Scrolls Online» ha vuelto a causar gran revuelo en Internet, con aceras críticas. De momento, Bethesda no confirma el modelo gratuito o de cuotas.

«Monster Hunter Online»: de la consola al MMO para PC. ¿Cómo será el salto del conocido juego al PC online?



Otro MMO que levanta expectación es «World of Warplanes» que repetirá la fórmula de los tanques.



EL TRIUNFO DE WARGAMING.NET



Uno de los MMO gratuitos de más éxito del momento es «World of Tanks», con el que Wargaming.net ha conseguido cifras millonarias en jugadores registrados y facturación mensual.

Para conocer el por qué de su éxito, tienes la oportunidad perfecta usando el código de bonus que Micromanía te regala este mes. ¡No te lo pierdas!

«Hawken» es uno de los más espectaculares MMO para PC. Ha vuelto a poner de moda los «mechs» y su jugabilidad es excelente.

LANZAMIENTOS DE MAYO

HEROES OF M&M VI: COMPLETE EDITION



Llega la sexta entrega de «Heroes VI» en una edición definitiva que incluye dos packs de campañas y la expansión independiente con la facción de los Elfos Oscuros. En total, más de 120 horas de juego, 6 facciones y 42 unidades. Ubisoft lo lanza por 49,95 €.

📅 Fecha de lanzamiento: 02/05/2013

FX FÚTBOL

Llega el nuevo manager de fútbol "made in Spain" de manos de FX. Podrás jugar con "los grandes" o convertir a un club modesto en campeón de Europa. Sale por 19,95 €.

📅 Fecha de lanzamiento: 08/05/2013

THE WALKING DEAD

Llega la edición en caja con los cinco primeros capítulos de la saga de aventuras zombi de Telltale, basada en el cómic de Robert Kirkman y la serie de TV. Lo lanza Badland por 19,95 €.

📅 Fecha de lanzamiento: 10/05/2013

REMEMBER ME

Dontnod y Capcom preparan una de las grandes sorpresas de la acción en este año. ¡Las redes sociales han dado lugar a la pérdida de toda intimidad! Koch Media lo distribuye por 39,95 €.

📅 Fecha de lanzamiento: 15/05/2013

METRO: LAST LIGHT

Llega la continuación de «Metro 2033». 4A Games promete que el postapocalíptico metro de Moscú de Glukhosvsky será aún más inquietante. Lo distribuye Koch por 49,95 €.

📅 Fecha de lanzamiento: 17/05/2013

GRID 2



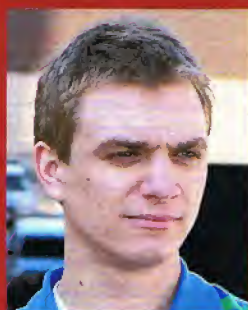
La famosa saga velocidad de Codemasters vuelve a desafiarte como piloto de carreras. Llegará en una edición estándar (51,95 €), y en otra limitada (54,95 €) con contenido extra.

📅 Fecha de lanzamiento: 31/05/2013

Lenguas de trapo



Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Los Zerglings también tienen sentimientos. Parafraseando a un gran filósofo, la cuestión no es si los Zerg pueden razonar... La cuestión es si pueden sufrir cuando son achicharrados por un lanzallamas. Los Zerg son asesinados sólo porque los Terran no pueden o no quieren entenderlos.

Joel Bartlett, director de marketing de PETA

Para compensar a los usuarios por los problemas de «SimCity» a algunos vamos a regalarles un juego de PC. Será como hacerle un regalo a un amigo al que le has hecho una faena, con la esperanza de que nos perdone y volvamos a ser amigos cuando «SimCity» esté plenamente operativo.

Lucy Bradshaw, manager general de Maxis



Estoy encantado de poder trabajar con la gente de Rovio. Desde el punto de vista del entretenimiento y de la estrategia empresarial Rovio está a la cabeza de la innovación. Yo soy un gran fan «Angry Birds», he pasado incontables horas jugándolo y esa experiencia me servirá de inspiración.

John Cohen, productor de la película de «Angry Birds»

Recuerdo que perdimos a un miembro del equipo desarrollando «BioShock». Se acercó a mí y me dijo: "Creo que este juego es un desastre, no funcionará. Quiero dejarlo". Y yo le dije: "Vale, ve con Dios". O crees en lo que haces o no. A veces la gente se pone nerviosa y no aguanta la presión.

Kevin Levine, director y co-fundador de Irrational Games





¿ES EL FINAL PARA LUCASARTS?

MANNY CALAVERA ES, A DÍA DE HOY, LA PERFECTA IMAGEN DE LUCASARTS



Pocos podríamos imaginar que el logo de LucasArts en «Grim Fandango» (1998) sería tan irónicamente actual en 2013, tras la decisión de Disney de cerrar LucasArts, despedir a todos sus empleados y cancelar proyectos en desarrollo.

Disney asegura que la marca no desaparece y seguirán saliendo juegos de Star Wars -¿y otras sagas?-, pero si no es el fin de la veterana compañía, está muy cerca. Guardemos un respetuoso silencio por Manny y sus amigos.



PRIMERAS IMÁGENES

¡La guerra se hace real en PC!

Battlefield 4

★ Acción ★ DICE/EA ★ OTOÑO 2013



17 MINUTOS DE ESPECTÁCULO DE INFARTO

Casi por sorpresa se ha anunciado «Battlefield 4», y lo ha hecho a lo grande, con un vídeo de 17 minutos de jugabilidad –en formato PC, por cierto–, en que DICE pone al límite la potencia visual de su nuevo motor gráfico, «Frostbite 3». Si aún no lo has visto, visita www.battlefield.com



**¡BIENVENIDO A BAKU!
¡BIENVENIDO A LA GUERRA MÁS
REAL QUE VAS A VER EN PC!**

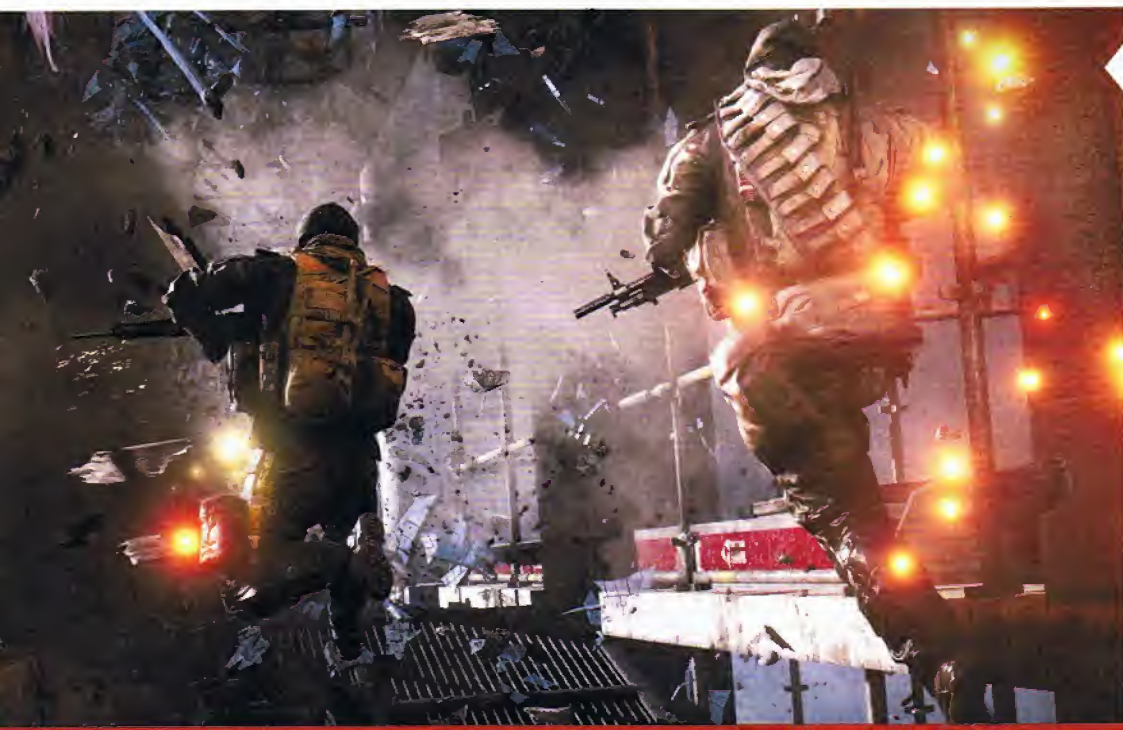
La nueva entrega de «Battlefield» ya no es un secreto a voces. Ahora es una realidad que verá la luz el próximo otoño. EA y DICE estrenan motor gráfico, «Frostbite 3» y un nuevo diseño de jugabilidad para la campaña individual.

**«BATTLEFIELD 4»
ESTRENA TECNOLOGÍA
GRÁFICA Y UN NUEVO
DISEÑO DE JUGABILIDAD
PARA LA CAMPAÑA**



PERO... ¿NO SON DE VERDAD?

El realismo visual alcanzado en «Battlefield 4» promete estar a la altura o incluso superar a lo visto en «Crysis 3» en el PC. Lo que se ha mostrado del juego, hasta el momento, combina un detalle gráfico extremo con animaciones de máximo realismo en base a captura de movimientos. Si unimos eso a una ambientación espectacular, con entornos actuales y en escenarios que podrían ser reales, «Battlefield 4» pretende llegar a lo más alto del género.



**UN CAMBIO DE DISEÑO
EVIDENTE EN JUGABILIDAD**

Aunque han sido menos de 20 minutos de juego real –y en estas demostraciones los estudios enseñan sólo lo que quieren–, DICE parece haber dado un paso importante en el diseño de acción, con scripts menos rígidos y más flexibilidad en las opciones de acción por parte del jugador. Ahora la campaña no será un "correpasillos"... aparentemente.

**LA GUERRA VA A SER
TOTAL EN EL PC...**

No nos referimos al realismo de «Battlefield 4», únicamente. Con la tan cacareada "nueva generación" ya aquí, prácticamente, el mundo de la acción bélica va a estallar. **DICE/EA y Activision/Infinity Ward** planean rebasar los límites del realismo y la jugabilidad a finales de esta temporada. Por ahora, DICE ha disparado primero.

FIRAXIS
GAMES

Firaxis invade tu PC

Charla con los creadores de «Civ V»

CIVANON: TODOS QUEREMOS UN TURNO MÁS



Cuando se anunció «Civilization V» se creó una campaña de marketing viral genial basada en una ficticia organización de adictos al juego de Firaxis: CivAnon. Han pasado varios años, pero la web de CivAnon sigue activa y llena de guiños a los fans. Y te aseguramos que tras cientos de horas invertidas en «Civ V» y su primera expansión, seguiremos necesitando de horas de «desintoxicación» en CivAnon, mientras no dejamos de repetir: «sólo un turno más...»

La tienes en: www.civanon.org

El anuncio de la nueva expansión para «Civilization V», que llegará a tu PC el próximo mes de julio, nos ha animado a ponernos en contacto con Firaxis para que sus principales responsables nos desvelaran algunos de los detalles más importantes de «Cambia el Mundo», título con el que aparecerá en España. Charlamos con Ed Beach y Dennis Shirk, que nos desvelan aquí gran parte de lo que podremos disfrutar en esta prometedora ampliación, que sumará nuevas capas de profundidad estratégica y de gestión a «Civilization V».

MICROMANIA: La expansión «Dioses y reyes» ofrecía la religión y el espionaje como sus principales novedades. ¿Qué veremos en «Cambia el Mundo» como mayor novedad?

FIRAXIS: Uno de los principales objetivos de la nueva expansión ha sido añadir un mayor dinamismo a la Victoria Cultural, y con la adición del Turismo, la Arqueología y las nuevas Políticas Sociales, creemos que hemos hecho un buen trabajo. Ahora la cultura es un elemento activo que se afianza de forma notable en la jugabilidad a lo largo de la segunda mitad de cada partida, en lugar de arrastrarse como un elemento secundario que sólo sirva para acumular puntos.

Hemos cambiado sustancialmente la manera en que funciona el camino hacia la Victoria Diplomática añadiendo los Congresos Mundiales, otra de las principales novedades de «Cambia el Mundo». El Congreso Mundial se funda en el Renacimiento, de forma habitual, por la primera civilización que descubre a las otras civilizaciones del juego. La civilización fundadora se convierte en anfitriona del Congreso y consigue distintos beneficios, como la capacidad de proponer resoluciones. Cuando estas resoluciones se proponen, existe una cuenta atrás hasta que el Congreso se celebra, lo que te permite disponer de tiempo para que otras civilizaciones y ciudades estado se pongan de tu parte. Así conseguimos ofrecer la sensación de que existen negociaciones en un segundo plano para conseguir el apoyo de otras naciones e influir sobre ellas.

MM: Y estas novedades, ¿hasta qué punto afectan, como mencionáis, la jugabilidad? ¿Veremos, como cuando se introdujeron religión y espionaje, nuevas infraestructuras, personajes, edificios, etc.?

FIRAXIS: Sí, desde luego, vais a ver un buen puñado de novedades al respecto. Tenemos un montón de Grandes Personajes, como los Grandes Artistas y los Grandes Músicos, que crearán obras de arte que podrás alojar en edificios especiales en las ciudades. Así podrás generar Turismo, que es la tendencia de tu cultura para extenderse por todo el mundo. A medida que se incrementa el Turismo generado, podrás influir en la cultura de otras civilizaciones, lo que te colocará en cabeza de la carrera para conseguir la ansiada Victoria Cultural.

SID MEIER'S
CIVILIZATION
CAMBIA EL MUNDO

La traducción del título de la expansión ha supuesto un quebradero de cabeza, pues el original, «Brave New World», se corresponde con el título de la novela de Aldous Huxley, «Un Mundo Feliz».

En realidad, existe mucho más, pero no queremos desvelarlo todo ahora y más adelante profundizaremos en ello, pero los jugadores que suelen competir por la Victoria Cultural encontrarán mucha más satisfacción en la experiencia de jugar con «Cambia el Mundo» para conseguir sus objetivos.

MM: Habéis confirmado unas cuantas nuevas civilizaciones y líderes para la expansión, pero ¿cuántos habrá en total y otros, y cómo serán diferentes entre sí?

FIRAXIS: De momento hemos confirmado a Polonia, que es una civilización que los fans del juego llevaban solicitando mucho tiempo. El líder es Casimir III el Grande. Pero también vamos a anunciar Brasil, con Don Pedro como líder, y Asiria, dirigida por Asurbanipal. Lo que podemos confirmar es que cada civilización tendrá una capacidad especial que potenciará su interés de acuerdo a las necesidades incluidas en «Cambia el Mundo».

MM: Hasta ahora conocemos las Victorias Cultural, Científica, Diplomática, Militar, etc., pero ¿habrá algún nuevo tipo de victoria disponible para la expansión? Y si es así, ¿cómo afectará a la jugabilidad? ¿Habrá una civilización más apta para lograr este tipo de victoria que otras?

FIRAXIS: No, realmente, ya que hemos cambiado el modo en que se desarrollan las Victorias Cultural y Diplomática, pero el resto de opciones permanece inalterado. Algunas civilizaciones, efectivamente, serán más apropiadas para conseguir cierto tipo de victoria, pero otras, como Polonia, serán bastante versátiles como para optar a distintas victorias.

MM: ¿Veremos nuevos Escenarios en «Cambia el Mundo»?

FIRAXIS: Sí, habrás dos nuevos escenarios. El primero se centrará en la zona oriental de la Guerra Civil Americana, y se llamará «Guerra entre Estados», el otro se llamará «Lucha por África» y su principal atractivo es que podrás explorar un continente africano que se



generará de forma dinámica en cada partida, y tendrás que buscar las maravillas naturales del continente, como potencia colonial.

MM: Con tantas civilizaciones disponibles, ¿tenéis intención de ampliar la temporalidad de las épocas del juego, para hacerlo más largo y desarrollar todas las tecnologías? ¿O quizá hacer los turnos más cortos?

FIRAXIS: Queremos asegurarnos de que en cada turno se tengan que tomar decisiones relevantes, que no todo se va a limitar a

FIRAXIS: Las Ciudades Estado serán vitales si pretendes asegurarte una Victoria Diplomática, como hasta ahora, pero sobre todo se convertirán en unos poderosos elementos en cuanto al comercio. Ahora podrás crear rutas comerciales, marítimas y terrestres con otras civilizaciones y con las Ciudades Estado, lo que se convertirá en una fuente de oro y ciencia, o en la mejor manera de llevar la religión a tus vecinos.

MM: Con las mejoras que incluya «Cambia el Mundo», ¿veremos cambios en Políticas Sociales e Ideologías?

"Lo que más nos gusta es escuchar a nuestros fans y ofrecerles aquello que nos demandan para el juego"

presionar "Siguiendo Turno", mientras esperas a que algún proyecto concluya, con lo que pese a que la duración y velocidad del juego no van a cambiar de forma significativa, siempre tendrás algo importante que hacer y en lo que estar centrado.

MM: ¿Qué importancia tendrán ahora las Ciudades Estado en el juego, tras los cambios que ya introdujo «Dioses y reyes», que las potenciaron enormemente? ¿Cómo serán las relaciones entre las nuevas civilizaciones y estas ciudades?

FIRAXIS: ¡Sí, desde luego! Hemos añadido dos nuevos árboles de Política Social: Exploración y Estética. También tenemos tres nuevas Ideologías que estarán disponibles a partir de la Era Industrial. Estas Ideologías tendrán muchas más opciones que otras Políticas Sociales y ofrecerán un gran abanico de posibilidades para cada civilización.

MM: ¿Cuál ha sido, en vuestra opinión, el reto más complicado de afrontar con todas estas novedades?

FIRAXIS: Bueno, seguimos muy centrado en el equilibrio, de forma global. Creemos que las novedades de la expansión son todas geniales, pero lo que nos preocupa siempre es que no se creen situaciones en las que una civilización se convierta en imparable gracias a sus habilidades y unidades. Además, queremos que todas las novedades sean rápidamente asimilables por los jugadores de Civilization V, para que en ningún momento se sientan incómodos ni frustrados.

MM: ¿Y cuál es la novedad de la que os sentís más orgullosos?

FIRAXIS: Saber que nuestros fans tienen claro que nos gusta escucharles y ofrecerles lo que nos piden, como la civilización polaca, que tanto llevaban demandando. También nos gusta mucho cómo ha quedado la Cultura y lo que ofrece una vez desarrollada.

ED BEACH, DISEÑADOR PRINCIPAL



Ed Beach es licenciado de la Universidad de Dartmouth en Informática, Filología Rusa y Literatura. Tras 15 años trabajando en ingeniería de software para la NASA y la industria de la tecnología inalámbrica, empezó a hacer juegos profesionalmente en 1999. Ha estado involucrado en el diseño, producción y programación de una docena de títulos, como «Cleopatra», «Tropico: Paradise Island», «Emperor: Rise of the Middle Kingdom», «Civilization III: Conquests», «A Force More Powerful» y «Battle for Middle Earth». Actualmente su campo de trabajo es la IA y la programación de jugabilidad. En su tiempo libre se dedica a diseñar juegos de tablero basados en la Guerra Civil Americana y el Renacimiento. Su juego Here I Stand ganó un montón de premios en 2006. Ha sido el Diseñador Jefe de las expansiones de «Civ V», «Dioses y Reyes» y «Cambia el Mundo».

DENNIS SHIRK, PRODUCTOR SENIOR



Dennis Shirk se unió a Firaxis en 2005, tras decidir que no le dedicaba el suficiente tiempo a jugar con videojuegos durante su jornada de trabajo. Estuvo trabajando en labores de marketing y relaciones públicas durante 11 años, hasta que se convirtió en el director de marketing de Firaxis, para luego entrar en labores de producción. Desde 2007 ha asumido el papel de productor principal de «Civilization V», incluyendo las dos expansiones del juego.



La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿CIUDAD EN RUINAS?

Me he llevado una desilusión muy grande con el nuevo «SimCity», por supuesto por los problemas de conexión -me parece fatal que una empresa como EA no haya sido capaz de preparar adecuadamente sus servidores-, la obligación de estar siempre conectado y por el propio diseño del juego. Esperaba, la verdad, algo mas complejo, con mas opciones y posibilidades y sobre todo con mapas mas grandes y variados. ■ Alex

Desde luego, los fallos de conexión que ha experimentado «Simcity» son difícilmente perdonables. En cuanto a la segunda parte de tu carta, la verdad es que nosotros si que encontramos bastante innovador su sistema de juego. ¿Podría ser más ambicioso? Sin duda, pero las posibilidades introducidas ofrecen un jugabilidad muy variada... cuando consigues conectarte en condiciones, claro.



STARCRAFT, ¡NO!

Lo de Blizzard es un atraco a mano armada. No digo que «StarCraft II: Heart of the Swarm» sea un mal juego, ni que no me gustaría jugar la campaña de los Zerg. Lo que pasa es que en mi opinión eso no vale ni de lejos los 40 eurazos que piden por él y teniendo en cuenta además que en mi parte favorita, el multi-jugador, las novedades son mínimas, si no inexistentes. Paso de pagar esa pasta por una campaña individual. ■ S. Meritre

No podemos añadir mucho más a lo que tú comentas, porque en nuestra review expresamos una opinión muy parecida. Si acaso comentar que en esto, como en todo, hay opiniones para todos los gustos y, para prueba, ahí tienes la siguiente carta...

STARCRAFT, ¡SÍ!

No creo que 40 euros sea un precio excesivo por «StarCraft II: Heart of the Swarm», porque trae contenido más que suficiente para justificar este precio, con su larguísima

LA CARTA DEL MES

Paciencia recompensada



Espero que no haya habido ningún otro retraso de última hora y ya hayáis podido probar «BioShock Infinite». Pero sobre todo, espero que sea tan bueno como venís prometiendo, porque como al final no esté a la altura pienso ir a haceros una visita nada amistosa :-D Sobre todo porque tengo tantas ganas de jugarlo que me parece que esta vez no voy a esperar a leer vuestra review y me lo voy a comprar directamente. No parece una decisión arriesgada, ¿no? ■ Gabriel O.

Pues lamentándolo mucho tenemos que confesar que ha resultado ser un fiasco, injugable y... pfff... ¡ja, ja, ja! No, lo sentimos, no podemos hacerlo ni en broma. «BioShock Infinite» ya ha llegado y es el excelente juego, imprescindible, que todos estábamos esperando. Vamos, que si no lo has jugado todavía, testést tardando en hacerlo!

NO ES TAN FÁCIL

Me ha encantado el reportaje del mes pasado de diseño y creación de personajes. Me parece fantástico que dediquéis espacio a esos temas que nos interesan. Si tuviera que poner una pega sería que se os va la mano trivializando la dificultad de tareas que en realidad son muy complicadas. Cuando habláis de modelar un personaje en 3D hacéis que parezca cosa de un rato, cuando en realidad se trata de un proceso largo y muy complicado. ■ Pablo L. G.

campaña y sus nuevas unidades. Lo que sí me parece mal es que sea necesario tener el juego original. Eso, además de una faena para los aficionados, es una decisión bastante absurda por parte de Blizzard, que pierde la oportunidad de que muchos jugadores que se hubieran enganchado a la saga en esta entrega, pasen de ella. ■ Julián V.

Agradecemos tu carta y tu opinión, por supuesto, aunque no estemos totalmente de acuerdo con ella. Es cierto que la calidad del juego está fuera de toda discusión, pero 40 € sí que se nos antoja un precio excesivo para una expansión, especialmente si lo comparas con las ofertas de otras compañías con políticas de precios más competitivas.

Muchas gracias por tus felicitaciones. Esperamos que si te gustó el reportaje del mes pasado te guste también el que dedicamos éste al



LA POLÉMICA DEL MES

Demasiados saltos

Soy un fan de «Assassin's Creed», pero las imágenes que habéis publicado de la próxima entrega me están haciendo replanteármelo. Empiezo a estar aburrido de los continuos saltos de ambientación. Los juegos son estupendos, pero pasar de las Cruzadas al Renacimiento, de ahí a la America Colonial, ahora a los piratas. Si siguieran un orden lógico, pero es que parece que todo vale con tal de que el protagonista se ponga capucha. ■ Kevin García



Lo cierto es que para la mayoría de fans estos cambios de ambientación son uno de sus principales atractivos. Hay que destacar el esfuerzo que se hace en el argumento para justificar estos "saltos", aunque, como todo, también es cuestión de gustos.



«Te han descubierto! Si tu enemigo da la alarma, estás perdido. Lo único que puedes hacer es noquearlo y hacer desaparecer el cuerpo... ¡Uf, por poco!

INFOMANÍA

DATOS

Género:
Acción
Estudios/Compañía:
Eidos/Square Enix
Fecha prevista:
2014

CÓMO SERÁ

- Será una puesta al día del título que estrenó el uso del sigilo en los juegos de acción, «Thief».
- Su ambientación estará a caballo entre lo medieval y un "steampunk" oscuro.
- El protagonista es Garrett, un ladrón cuyo objetivo principal es robar objetos valiosos.
- El uso de las sombras será clave para avanzar y pasar desapercibido.
- La acción será en primera persona, excepto en cinemáticas.



LA ACCIÓN RENACE DESDE LAS SOMBRAS

THIEF

De la oscuridad surge una silueta, pero al momento ya no está allí. Fugaz, como una sombra en la noche, Garrett se desplaza por la Ciudad evitando a los hombres del Barón. ¿Su objetivo? Robar. Y... ¡cuidado!, viene para meterse en tu disco duro.

En 2009 Eidos Montreal anunció que estaba trabajando en una nueva entrega —lo que se sospechaba un "remake", más bien— de «Thief», el juego que en 1998, de la mano de Looking Glass, llegó para poner patas arriba el mundo de la acción en PC e inventarse, casi, de un plumazo, un estilo único donde el sigilo y el uso de las sombras era la clave de la jugabilidad.

El anuncio fue oficial. No fue una filtración, un rumor ni una especulación. Había un nuevo «Thief» en camino. No se dieron más detalles y, desde entonces, el silencio más absoluto... hasta ahora.

Eidos Montreal ha confirmado que el nuevo «Thief» llegará en 2014, como un juego de PC y consolas de nueva generación. El mo-

mento no es casual, tras el anuncio oficial de Sony de su PS4. Pero, ¿por qué tanto tiempo en silencio, además del momento estratégico de cara al mercado consolero? La razón es un desarrollo que ha tenido no pocas idas y venidas con cambios, ajustes, ideas desechadas y, sobre todo, un enorme respeto por el legado de Looking Glass y de una serie mítica en PC.

De entre las sombras

El desarrollo de una puesta al día de un juego clásico como «Thief» se afrontó desde el primer momento con la mayor seriedad y respeto al original. Eidos Montreal es también el responsable de «Deus Ex: Human Revolution», otra revisión de una saga legendaria que demuestra esta filosofía. Pero, par-

tiendo de esta premisa, también se ha querido hacer de «Thief» un juego actual. El desarrollo de Eidos se está centrando en una doble vertiente que, con numerosos choques, ajustes y reajustes de diseño y jugabilidad, ha motivado el silencio desde 2009 sobre el juego: arte y tecnología.

«Thief» no tenía previsto, inicialmente, aparecer en 2014. Como tampoco que fuera a aparecer exclusivamente en PC y consolas de nueva generación. El desarrollo comenzó con la idea de poner al día de la mejor manera posible, y sin

prisas —un matiz muy relevante—, el clásico de Looking Glass.

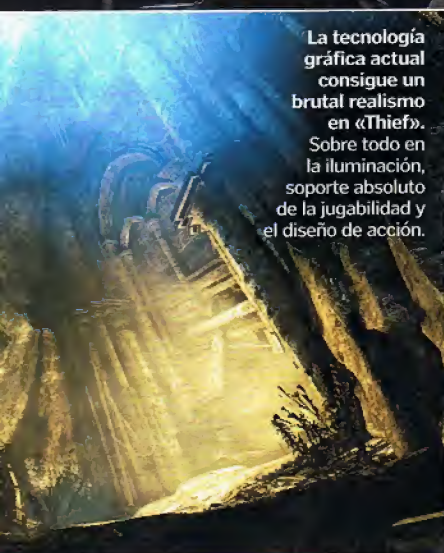
A partir de ese momento, el primer paso del desarrollo se centró en la figura de Garrett, el protagonista, el ladrón que da nombre al juego, siempre desde esa fidelidad al concepto base del juego original: un ladrón que en una ciudad sin nombre, conocida sólo como La Ciudad, se dedica a robar objetos de valor.

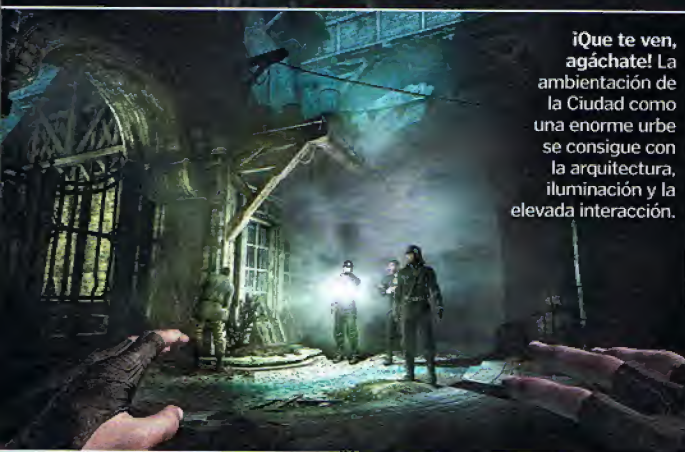
Garrett no es un héroe ni estará presentado así en el juego. Tampoco es un malvado. Su profesión es la de ladrón y lo hace a la perfec-

**VUELVE UNO DE LOS TÍTULOS QUE
DIERON ORIGEN AL USO DEL SIGILO
EN LOS JUEGOS DE ACCIÓN**

La tecnología gráfica actual consigue un brutal realismo en «Thief». Sobre todo en la iluminación, soporte absoluto de la jugabilidad y el diseño de acción.

¡El arco es el mejor amigo de un ladrón! «Thief» es un juego donde sólo puedes avanzar en sigilo. El enfrentamiento directo puede surtir efecto en ocasiones puntuales, pero es una táctica muy arriesgada. Mejor así.





¡Que te ven, agáchate! La ambientación de la Ciudad como una enorme urbe se consigue con la arquitectura, iluminación y la elevada interacción.

¡Por aquí no pasas, Garrett! No es que te estén diciéndolo esto, vaya, pero los hombres del Barón pululan por las calles de la Ciudad y entrar en algunas zonas sería suicida. ¡Tendrás que buscar otro camino!



GARRETT NO ES UN HÉROE, ES UN LADRÓN QUE SE VE ENVUELTO EN UNA HISTORIA QUE NO ES LA SUYA

GARRETT VUELVE MEJOR QUE NUNCA



Cuando se afronta una puesta al día de juegos clásicos, la nueva imagen del protagonista -aunque no se le vea en acción al jugar- resulta clave. Si se intenta ser demasiado fiel al original, se puede ofrecer una sensación de anticuado. Si se rompe en exceso con lo conocido, se cae en una escasa relación entre lo nuevo y el personaje clásico.

El nuevo Garrett ha recibido, como el propio juego, influencias de un montón de juegos y películas, pero siempre teniendo en cuenta que no es un héroe, aunque tampoco es un malvado. Más bien se trata de un antihéroe envuelto en una historia que no es la suya.



ción. Siempre usa las sombras, oculta su rostro, intenta pasar desapercibido, como una sombra, y no ataca si no es necesario. Es capaz de combatir cuerpo a cuerpo, pero no es su especialidad. Garrett es, sobre todo, un especialista en el arco.

La figura de Garrett se ha diseñado -pese a ser un juego en primera persona- con un estilo moderno, influido en su estética por personajes que van desde el mismo Altair al Joker de The Dark Knight. Es una figura poderosa y amenazante, pero sobre todo es una sombra.

Los problemas para Garrett empiezan cuando los soldados del Barón, el hombre que tiene el poder en La Ciudad, empiezan a acosarlo y señalarle

como el centro de una oscura trama que tiene aterrorizados a los habitantes de la Ciudad.

Mundo enorme y oscuro

La Ciudad será en «Thief» un mundo de gran tamaño. Una preocupación que Eidos ha tenido es ofrecer la sensación al jugador de un lugar enorme que recorrer. No será un mundo abierto, al estilo «GTA», pero sí de enormes zonas de exploración con múltiples vías alternativas para cumplir tus objetivos. Y es que esa libertad es otro de los grandes objetivos de «Thief» con el jugador.

En cierto sentido, y Eidos lo reconoce, «Thief» cerrará un círculo. El juego original influyó a decenas de



UN MUNDO DE LUCES Y SOMBRAS

«Thief» es, siempre ha sido, un juego basado en el sigilo. No es un juego de acción al uso y el progreso siempre se ha basado en el uso inteligente del jugador en las sombras, permaneciendo oculto a la vista de los enemigos. En «Thief», la luz y el sonido serán, de hecho, tus enemigos al igual que los hombres del Barón.

Así, el estudio siempre ha debido tener esto en cuenta al crear los escenarios del juego. Un ejemplo significativo es el House of Blossoms, que aquí puedes ver en sus fases de boceto artístico y diseño final, un lugar de... "relax" -ejem- en la Ciudad, donde luces y sombras marcan claramente los límites del diseño y su íntimo soporte de la misma jugabilidad. El ejemplo de cómo tecnología y arte se funden.



juegos posteriores en su diseño y, ahora, el nuevo «Thief» recibe también la influencia de muchos otros y hasta de películas. De «Dishonored» a «Skyrim». De «El Cuervo» a «Dark City». Pero quiere ser, a la vez, diferente a todos ellos.

Para conseguirlo, la tecnología es clave. Y esa tecnología, como dijimos anteriormente, a veces ha chocado con el diseño artístico y de acción, provocando la revisión de muchas de las ideas iniciales de las que partió el desarrollo de «Thief». De ahí el largo recorrido del mismo. Pero lo importante es la meta que Eidos se ha marcado: crear el mejor juego que sea posible inspirado por el original. Los resultados están empezando a verse

y no podían ser mejores, a tenor de lo que el estudio ha mostrado.

Y en ese apartado de la tecnología de «Thief», no sólo hay que tener en cuenta el apartado estético, sino también otros como el uso de la captura de movimientos.

Otros apartados, como el guión, son top secret, pues el estudio se reserva casi todos los detalles.

Sea como fuere, los primeros datos de «Thief», sus primeras imágenes y escenas desveladas por Eidos Montreal y el objetivo marcado por el estudio de la mayor fidelidad y respeto a la idea del juego original, no hace más que aumentar nuestras ganas de poder echarle mano, cuanto antes. Pero habrá que esperar... **A.P.R.**



CREANDO EL ARMA PERFECTA...

Ya sabemos la importancia del arco como el arma ideal en muchos de los juegos de acción actuales, pero en el caso de «Thief» -su renacimiento y el juego original de los 90- el arco siempre ha sido EL arma. La propia esencia del juego, donde sólo se puede avanzar gracias al sigilo, así lo exige.

Ahora, en esta puesta al día de «Thief», el arco es un elemento más que sofisticado, con todo tipo de flechas disponibles cuyas cabezas intercambiables permiten a Garrett desde provocar fuegos a envenenar a sus enemigos.



Garrett es un auténtico atleta. Como otros protagonistas actuales de juegos de acción y sigilo -«Assassin's Creed», por ejemplo-, debe usar el entorno para abrirse paso hasta sus objetivos, pasando totalmente desapercibido.



EL DEPORTE REY VUELVE CON SABOR ESPAÑOL

FX FÚTBOL

No. No es «PC Fútbol», pero sus creadores son los mismos del clásico español. Y sí, viene para lo que piensas: inaugurar una nueva saga. ¡Larga vida al (deporte) rey!

El fútbol en España siempre ha sido más que un deporte. Es casi una religión. Al igual que el Barça es más que un club o a algunos jugadores se los idolatra como si fueran santos, en el PC siempre ha habido un nombre legendario en lo que al deporte rey, y español para más señas, se trata: «PC Fútbol». Por eso, cuando se filtró que sus creadores estaban trabajando en un nuevo mánager de fútbol, las pasiones se desataron en las redes sociales. Ya no se llaman Dinamic Multimedia, sino FX, ni su proyecto es «PC Fútbol», aunque es su heredero espiritual y su nombre no podía ser más próximo, «FX Fútbol», ni su diseño nos podía recordar más al añorado y mítico «PC Fútbol»... ¿O tal vez no es así?

La nueva producción de FX totalmente española tras «Navy Moves» no es –repetimos, NO es– «PC Fútbol». Sí, la inspiración está ahí, el manejo intuitivo está ahí, la herencia de diseño está ahí, pero «FX Fútbol» quiere ser y será diferente y original. Cómo lo quiere conseguir es lo que vamos a ver ahora.

Empieza el partido

«FX Fútbol», desde el principio, quiere ser un juego diferente a los actuales mánagers de PC –«FIFA Manager» y «Football Manager»–. Tanto, que cuatro opciones de juego principales –herencia de «PC Fútbol»– serán lo

primero que veas para empezar a jugar, directamente, centrándote sólo en lo que quieras y dejando al PC que haga todo lo demás. Esa inmediatez, en la que con cuatro clics de ratón ya estás metido en harina, es algo que FX ha querido mantener de sus proyectos pretéritos. Y es que, como bien resalta Pablo de la Nuez, principal responsable

INFOMANÍA

DATOS

Género:
Estrategia/Mánager
Estudios/Compañía:
FX Interactive
Fecha prevista:
Mayo 2013

CÓMO SERÁ

- » Será un mánager de fútbol heredero del espíritu de «PC Fútbol», pero original y diferente.
- » Incluirá 162 equipos diferentes para disputar ligas y otras competiciones.
- » Los equipos no contarán con licencias oficiales para clubes ni jugadores, pero podrás editar los nombres de forma manual.
- » Podrás mejorar las características y rendimientos de los jugadores, basados en parámetros marcados en tarjetas, las Pro Cards.





Barcelona

MÁNGER 1 1ª Posición

Domingo 23/09/2013
Liga FX
1ª División, Jornada 3

Sevilla

4ª Posición Emeterio

ONCE TITULAR

ESQUEMA	NOMBRE	RENDIMIENTO	DEMARCAIÓN
Portero	1 VALVERDE	76	POR
Defensa	2 ALVARADO	78	DEF
	4 PIQUERO	79	DEF
	5 PUJO	80	DEF
Medio	3 ALBINA	79	DEF
	8 BUSTOS	79	MED
	10 X. AVANTOS	84	MED
Delantero	6 A. INDIANO	70	MED
	7 PEDRERO	77	DEL
	9 MESTRE	85	DEL
	11 ALEJO	74	DEL



ESQUEMAS DE JUEGO

4-3-3

4-4-2

3-4-3

3-5-2

5-3-2

5-4-1

INFORMACIÓN DEL JUGADOR

CALIDAD: 99
 MORAL: 78
 EF: 86
 VE: 97
 PA: 90
 RE: 92

ROL DEL JUGADOR

Ofensivo
 Recuperador
 Todo terreno

BONIFICACIONES

Ofensiva: 3/5
 Defensa: 3/5
 Medio: 3/5
 Delantero: 3/5

86

MODIFICADORES TÁCTICOS DEL EQUIPO

Entradas	Normal	Zonal
Mantén el control del balón y avanza con	En corto	
Presión	Campo contrario	
Pase	Corto seguro	
Disparo	En el área	
Conducción	Balón jugado	Nunca
Despejes		
Finalización	Pared	

Equipo técnico

2

Sí, sí, sí... ¡un mánager de fútbol a la española! El heredero del espíritu «PC Fútbol» llega de la mano de FX Interactive y está pensado para todos: directo, jugable, sencillo y divertido. Podrás decidir tácticas, entrenar, gestionar las finanzas básicas del club, desarrollar la cantera...



Ni los clubes ni sus plantillas usan licencias oficiales. Podrás, eso sí, editar manualmente los nombres y hasta los escudos de los equipos.



Eres el entrenador, así que aquí miras, no juegas. El visualizador de partidos en «FX Fútbol» será, eso sí, una opción. Si prefieres ir al resultado sin más para ahorrar tiempo, siempre podrás hacerlo.

AUNQUE «FX FÚTBOL» RECUPERA EL ESPÍRITU DE «PC FÚTBOL», SERÁ UN JUEGO DIFERENTE Y ORIGINAL

finanzas a la cantera, del entrenamiento a las tácticas, todo estará a tu disposición para que profundices tanto como quieras. Aunque la principal novedad que vas a encontrar en «FX Fútbol» sobre otros managers será el modo en que gestiones las habilidades y potencial de los jugadores y, por tanto, de todo el equipo en la competición gracias a las Pro Cards.

Explota su potencial

La gestión táctica y el rendimiento de los jugadores en el campo será el corazón de «FX Fútbol», aquello en torno a lo que todo gira. Pero el punto de originalidad que FX ha puesto en este apartado viene por la clasificación de los jugadores en 17 tipos diferentes, con características únicas

y cuyo potencial se ve reflejado de forma individual en las Pro Cards. Estas referencias rápidas de los jugadores definen parámetros que van de la moral a lo físico, de cómo un entrenamiento bien llevado puede hacerlos explotar su potencial o arruinar las expectativas. De cómo un contrato justo puede hacer mejorar a todo el equipo o provocar desapego y falta de compromiso con el club...

Como decíamos, la aparente sencillez de diseño de «FX Fútbol» encierra mucho, mucho fútbol por debajo. Mucha estrategia, mucha táctica, mucha diversión. Si querías un manager en el que puedas hacer lo que quieras sin abrumarte por las opciones, no lo pierdas de vista. Nosotros no lo vamos a hacer. **F.D.L.**

AL FINAL, TODO QUEDA EN TUS MANOS. Y EN TUS TARJETAS



Profundizar en las posibilidades de un manager siempre queda en manos del jugador. El caso de «FX Fútbol» no es diferente, pero su estilo sí. En «FX Fútbol» tendrás 17 tipos distintos de jugadores: ases, ídolos, estrella, veteranos... Esa clasificación viene recogida en unas "cartas", las Pro Cards, que reflejan el potencial del jugador, pero para convertirlo en realidad e incluso superar las expectativas debes poner el trabajo, la planificación y la gestión. Cada entrenamiento, decisión táctica, económica, etc. pueden afectar a las condiciones física y moral del jugador, así como a su rendimiento en el campo. ¿Llevarás a lo más alto a tus chicos?



► Pro Cards. La clave.

Los 17 tipos de jugadores vienen recogidos en las Pro Cards, personalizados en la clasificación que cada uno recibe de forma personalizada. Explotar su potencial es cosa tuya.



«FX FÚTBOL» BUSCA JUGAR EN SU PROPIA LIGA



Para Pablo de la Nuez, principal responsable de «FX Fútbol», no es el primer contacto con un manager como el nuevo título de FX. De hecho, lleva en la compañía desde los tiempos de Dinamic Multimedia y «PC Fútbol», y gran parte de su carrera se ha centrado en la famosa serie. Volcado en las labores de producción y diseño de este primer «FX Fútbol», con la colaboración de Carlos Abril, otro "clásico" de «PC Fútbol» -hoy dedicado a su estudio, Crocodile Entertainment-. De la Nuez cree que «FX Fútbol» es compatible con los topododerosos managers en PC, «FIFA» y «Football Manager», viniendo a ocupar un hueco diferente en el mercado.



**JUEGO
DEL MES
micromanía**

¡Espectacular!

BioShock Infinite

¡Es fácil! Vas, buscas a la chica, la traes de vuelta y ya está. Todo queda arreglado. Eso sí, cuidado con los universos paralelos y los fanáticos...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Irrational Games/2K
- **Distribuidor:** Take Two ► **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ► **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** www.bioshockinfinite.com Mucha información, pero con un diseño bastante discreto.

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** 40
- **Vigorizantes:** 8
- **Infusiones:** 3
- **Tipos de arma:** 6
- **Voxáfonos:** 90
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.7 GHz (Win Vista mínimo)
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800, Radeon HD 3870
- **Conexión:** ADSL (Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



En Columbia hay... ¡hasta fantasmas! Aunque la explicación que da el juego apuesta por una teorías científicas de lo más inquietante.



Muchos habitantes de Columbia han sido transformados. De hombres han pasado a ser criaturas monstruosas y feroces.



¡Ahí, Elizabeth, abre ese desgarro! Elizabeth es tu compañera y puede alterar la realidad... ¡haciendo aparecer objetos!



Poderes especiales, ciencia, mecánica cuántica, religión, política... ¡No has visto nada como «BioShock Infinite»! Una auténtica obra maestra donde nada es lo que parece... Ni siquiera la realidad.



¡Esto se llama pasar desapercibido, Booker! El caso es que no lo puedes evitar, y al poco de llegar a Columbia se lía parda. Eso sí, puedes tomar ciertas decisiones "éticas" en momentos clave.

Desde que lo vimos supimos que era diferente. El nuevo trabajo de Irrational, el esperadísimo «BioShock Infinite» es, sencillamente, un juego imprescindible. No es perfecto... pero casi. Y es que la historia de Booker y Elizabeth es tan absorbente, fascinante y admite tantos niveles de lectura, en lo que parece ser simplemente un juego, que te deja tan abrumado que es necesario jugarlo una y otra vez para no perderse ni un solo detalle. Lo mejor es que

VIAJA A UN MUNDO UTÓPICO EN LAS NUBES, DONDE SE JUNTAN CIENCIA, RELIGIÓN, POLÍTICA Y RACISMO

hay tantos y tantas cosas te pasan desapercibidas, que cada vez que lo juegas, mejora. Es como Bach. Cada vez que escuchas de nuevo cualquiera de sus obras descubres matices en los que no habías reparado hasta ese momento. Así es «BioShock Infinite». Y eso, por no hablar de la par-

te final del juego. Y del mismo final. No, no te vamos a hacer ningún spoiler porque debes, necesitas jugar a «BioShock Infinite». Sin más.

Más que una ciudad

«BioShock Infinite» es, esencialmente, un juego de acción. Una acción, además, que encuentra numerosos puntos de conexión con sus predecesores: poderes especiales en el protagonista que ciertos elixires le proporcionan, armas de fuego de muy diversos tipos, un entorno aparentemente utópico que oculta terribles secretos... y luego, está todo lo demás: política, historia, racismo, religión, ciencia. Y Elizabeth. Y es que si en los anteriores «BioShock» tenías

ELIZABETH ES NUESTRA CHICA



Es evidente durante todo el juego, pero mucho más al final (¡al impactante final!), que Elizabeth es tan protagonista de «BioShock Infinite» como Booker, como tú mismo, en definitiva. Su presencia es mucho más importante para la narrativa que para la acción, y eso que sólo ella puede abrir los desgarros en Columbia. Ha nacido un nuevo icono.



LA REFERENCIA

BioShock II

- » La jugabilidad y la narrativa tienen muchos puntos en común en ambos.
- » En «BioShock Infinite» no existe modo multijugador, a diferencia de «BioShock II».
- » «BioShock Infinite» combina escenarios interiores y exteriores, a diferencia de «BioShock II».





Songbird es una criatura brutal, carcelero y defensor de Elizabeth. En uno y otro personajes se encuentra la clave que da sentido a toda la historia de Columbia y de muchos de sus protagonistas.



La combinación de vigorizadores y armas es demoledora. Piensa bien los que mejor se adaptan contra los enemigos más peligrosos.

MUNDOS PARALELOS

El guión de «BioShock Infinite» tiene múltiples niveles de lectura, pero plantea como un hecho la superposición de universos paralelos, que utiliza en su desarrollo.

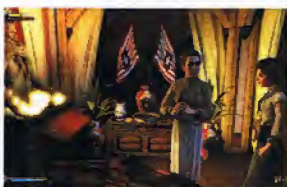
► Un mismo espacio en diferentes mundos.

Llegado a cierto punto, te vas a empezar a hacer un lío con la realidad de Columbia. Distintas dimensiones de la misma –las que provocan la existencia de los desgarros– acaban solapándose.



► ¿Cuál es "tu" realidad?

En el juego no existe una posibilidad real de elegir, aunque así lo creas, y debes continuar un camino que muchas veces no tiene vuelta atrás. Es sorprendente comprobar cómo cambia todo con sólo dar un paso...



Pero... ¿los Vox Populi no era colegas? En Columbia llega un momento en que las realidades se superponen, y según estés en una u otra, las cosas van a cambiar mucho para ti y para Elizabeth.

secundarios de lujo y las Little Sisters, en «BioShock Infinite» tienes a Elizabeth, tan protagonista como tú de la historia. Y de la acción.

Elizabeth es una chica dotada de poderes aparentemente extraordinarios. Puede abrir "brechas" dimensionales en la realidad. Hacer aparecer objetos.

Es algo que sólo cuando el juego empieza de verdad tras un par de horas de acción, descubres. Pero tampoco es ese momento, cuando liberas a Elizabeth de su cárcel, cuando «BioShock Infinite» empieza. Porque en realidad «BioShock Infinite» siempre está empezando. Siempre te da algo nuevo. Siempre te sorprende. A cada paso. A cada minuto. Con cada nuevo personaje. Con cada nuevo enemigo. Con cada nuevo capítulo. Y eso hay muy pocos juegos que puedan conseguirlo.

MUNDOS PARALELOS, DIMENSIONES SUPERPUESTAS... LOS NIVELES DE LECTURA DEL JUEGO SON MÚLTIPLES

La primera vez que hablas con Elizabeth en el juego te golpea con un libro: Principios de Mecánica Cuántica. No es por casualidad.

Esos son los detalles que tiene «BioShock Infinite» y que van del principio al final del juego, donde los guiños a los fans de la serie son... ¡No!, lo dejamos aquí. No podemos contar más. ¡Descúbrelo!

Poderes y armas

Una gran virtud de «BioShock Infinite» es que, si eres fan de los juegos anteriores, su mecánica básica de acción ya la tienes aprendida. Armas unidas a poderes especiales

que consigues con... no, no son plásmidos, pero casi. Se llaman vigorizadores, hay ocho diferentes y se recargan con sales. Te dan poderes de dominio sobre elementos como fuego, agua, electricidad, viento y otros.

Combinarlos con las armas de fuego disponibles es, más que esencial, muy recomendable. Y, sobre todo, divertido. Divertidísimo. Pero cuando lo juntas con lo que Elizabeth puede hacer y el juego que dan los aerocarriles –la traducción del skyline del que llevamos hablando meses–, «BioShock Infinite» definitivamente explota.



**JUEGO
RECOMENDADO
micromanía**

¡Qué grande es la aventura!

Caos en Deponia

¡Hay que intentarlo de nuevo! El Elíseo está ahí, al alcance de la mano, pero el pobre Rufus no para de meter la pata. Y, encima, ahora la novia se le ha vuelto majareta...

INFORMACIÓN

FICHA TÉCNICA

- ▶ Género: Aventura
 - ▶ Idioma: Castellano (texto y voces)
 - ▶ Estudio/Compañía: Daedalic/FX
 - ▶ Distribuidor: FX Interactive ▶ N° de DVDs: 1
 - ▶ Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 19,95 €
 - ▶ Web: www.fxinteractive.com/p458/
- Información básica y FAQ.

12



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- ▶ Capítulos: 3
- ▶ Áreas: 3 (una por capítulo)
- ▶ Escenarios: 20 nuevos
- ▶ Personajes: 30
- ▶ Multijugador: No

ANALIZADO EN

- ▶ CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- ▶ RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- ▶ Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- ▶ Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

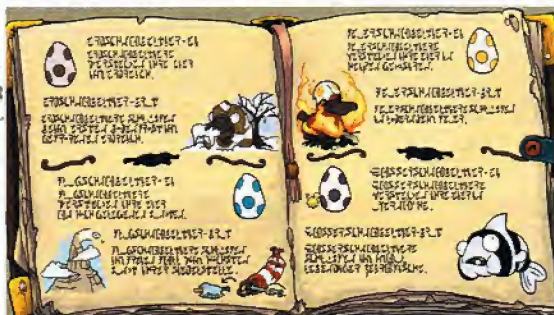
- ▶ CPU: Pentium 4 a 2,5 GHz
- ▶ RAM: 2 GB
- ▶ Espacio en disco: 5 GB
- ▶ Tarjeta 3D: 256 MB
- ▶ Conexión: No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA

- ▶ CPU: Core 2
- ▶ RAM: 4 GB
- ▶ Espacio en disco: 5 GB
- ▶ Tarjeta 3D: GeForce 8800
- ▶ Conexión: ADSL (registro en FX Classics Store)



El caso de la triple personalidad. Así se podría titular «Caos en Deponia», tras que Rufus deje a la pobre Goal... bueno, ¡ya lo verás!



¡Qué hermosos orinorhincos! Aunque parezca surrealista, conocer las razas de orinorhincos de Deponia te ayudará a superar desafíos.



Mira a Rufus, qué feliz está... y a punto de liarla. En su empeño por escapar de Deponia, el infame Rufus vuelve a crear el caos.

El de Rufus es uno de esos casos de amor a través del odio... Bueno, tampoco es para tanto, pero sí que el chico tiene un don especial para exasperar al más pintado y agotar la paciencia de cualquiera. Pero, ya te decimos, es tan patán que hay que quererlo a la fuerza.

El regreso de Rufus en «Caos en Deponia», cuando no ha pasado ni un año de la aparición de «La Fuga de Deponia» no sólo no satura al fna de las buenas aventuras en PC sino que

RUFUS PASA DE QUERER ESCAPAR DE DEPONIA A INTENTAR SALVAR EL PLANETA, PERO SIGUE TAN LOCO...

se agradece, y es que el hallazgo de Daedalic con esta historia y este personaje es realmente para quitarse el sombrero. Y eso que «Caos en Deponia» tampoco se ha inventado la rueda. Sigue a la perfección las reglas de la aventura clásica, ofreciendo una buena historia —continuación del tí-

tulo anterior y paso intermedio del capítulo final que cerrará la trilogía en unos meses—, buenos personajes, puzzles originales, atractivos y desafiantes, y una dirección artística realmente excelente. La guinda la pone FX con su producción exquisita y un doblaje excelente. Y con eso, se consigue un auténtico juegoazo.

No escapes, isalva Deponia!

Un nuevo y fracasado intento de Rufus por escapar de Deponia para ir al Elíseo desencadena los acontecimientos que vives, sufres, ríes y gozas en «Caso en Deponia». La diferencia con el título original es que, a medida que avanzas en la aventura,

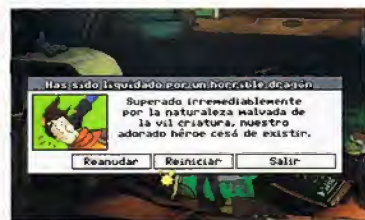


Deponia sigue hecha unos zorros y sólo Rufus puede... isalvarla! Sí, porque «Caos en Deponia» te ofrece una aventura que retuerce aún más la historia del planeta chatarra. ¿Podrás ayudarla?



Nuevos escenarios, personajes y desafíos te esperan. Y, como en toda buena aventura, no te olvides de hablar hasta la extenuación con todo el mundo las veces que hagan falta. Sí, repite, que es necesario.

VIVIR Y MORIR EN DEPONIA



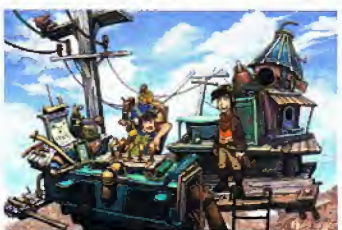
Los numerosos guiños que «Caos en Deponia» hace a las aventuras gráficas clásicas de PC se resumen en un momento muy especial en que si Rufus insiste en hacer de las suyas —con tu inestimable ayuda, claro—, acabará como ves: ¡muerto! Porque antes, sí... podías morir en una aventura. Y lo muestra, además, con un estilo visual que los más veteranos reconocerán.

De todos modos, no te asustes, que tampoco perderás el progreso de la aventura... bueno, no todo.

LA REFERENCIA

La Fuga de Deponia

- ▶ Ambos cuentan con protagonistas comunes, aunque transcurren en escenarios diferentes.
- ▶ «Caos en Deponia» es más largo y, por momentos, más complejo.
- ▶ La historia de «Caos en Deponia» continúa la del juego original, y te prepara para el final de la trilogía.





¡Ah, qué bonito es el amor, sobre todo los más reñidos! Lo malo es ese gondolero impertinente que no para de incordiar. Algo vas a tener que hacer para que triunfe el amor y no los gorgoritos del barquero...



¡Maldito gobernador, que te ha levantado a la chica! Pero no te preocupes, puedes hacerle quedar fatal ante la refinada Goal. Y te aseguramos que no es de los desafíos más complejos del juego.

devolverle la personalidad a Goal, la élisea de la que está enamorado Rufus, y luego salvar el planeta y a sus habitantes. ¡Las cosas que se hacen por amor!

Producción impecable

«Caos en Deponia», además de como ejemplo perfecto de la puesta al día de la aventura clásica, es una producción impecable —otra más— de FX, sobre todo con una nueva muestra de lo que es un buen doblaje. Lo único que le falla es la banda sonora, aunque ahí FX poco tie-

ne que ver, eso sí. Pero si eres fan de las aventuras clásicas y quieres disfrutar de desafíos como hacía tiempo que no veías, «Caos en Deponia» es absolutamente recomendable. Sorprende menos que su antecesor, claro, pero es, por decirlo de algún modo, "más aventura" que «LA Fuga de Deponia», potenciando sus virtudes y minimizando sus defectos. Un título que no deberías perderte si te gusta el género y jugaste al anterior título. Y si no, no sabemos a qué esperas para probar ambos del tirón. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

► New York Crimes

Una narrativa única para una de las aventuras más originales y logradas de los últimos tiempos.

► Más inf. MM 208 ► Nota: 90

► La Fuga de Deponia

El predecesor de «Caos en Deponia» presenta el escenario y personajes en una gran aventura.

► Más inf. MM 213 ► Nota: 95

LAS TRES CARAS DE GOAL

Sí, la pobre se ha trastornado por culpa de Rufus. Su personalidad se ha dividido en tres y debes arreglar el desastre.



La chica guerrera caerá en tus manos tras vencerla en la lucha de ornitorrincos. ¿Tendrás la habilidad necesaria para superar su agilidad?



La Goal refinada es muy exigente con sus pretendientes. Sólo cuando deses al descubierto las oscuras artimañas del gobernador, la conseguirás.



La personalidad inocente de Goal busca un verdadero héroe de la Resistencia. ¿Podrás convertirte en el líder de este movimiento y conquistarla?

nuestra opinión

Valoración por apartados

► Gráficos

●●●●●●●●

► Sonido

●●●●●●●●

► Jugabilidad

●●●●●●●●

► Dificultad

●●●●●●●●

► Calidad/precio

●●●●●●●●

SALVA DEPONIA Y LLÉVATE A LA CHICA.

Una aventura de estilo clásico repleta de desafíos, puzzles y con un guión repleto de giros que pondrán a prueba tu lógica.

Lo que nos gusta

- ↑ La historia: disparatada, divertida, llena de giros y de desafíos constantes.
- ↑ Los personajes, los conocidos y los nuevos, siguen aportando un toque especial, sobre todo el protagonista, Rufus.
- ↑ La dirección artística. Excelente.
- ↑ Los puzzles. Siempre lógicos, aunque su lógica sea peculiar y enrevesada.

Lo que no nos gusta

- ↓ A veces te obliga a dar demasiadas vueltas para resolver un puzzle o conseguir un objeto concreto.
- ↓ Le hace falta potenciar la banda sonora. Mucho.

Modo individual

De la fuga al caos, la diversión no para en Deponia. Una aventura de estilo clásico con unos cimientos tremendamente sólidos: buen guión, buenos personajes, puzzles, dificultad por encima de la media... Supone todo un desafío para los fans del género. Al ser una comedia, la lógica es retorcida, pero ahí está precisamente la gracia. Imprescindible.

La nota

93

Adiós al "survival horror"

Resident Evil 6

Ahí ibas tú, a disfrutar del horror de los zombis, a pasar miedo, a abrir la boca para gritar. Pero lo que no te imaginabas es que la abrirías... para bostezar.

LA REFERENCIA



Resident Evil 5

► En «Resident Evil 5» la acción se desarrollaba en pareja como en la nueva entrega, pero con menos personajes disponibles.
► «Resident Evil 6» se ambienta en diversos lugares del mundo, mientras su antecesor situaba la acción en el continente africano.

Llevábamos bastante esperando la aparición de «Resident Evil 6» en PC. Y es que la vuelta de los zombis al disco duro en la saga de zombis por excelencia en los videojuegos no es cualquier cosa. Además, tras su paso por consolas hace pocos meses, sabíamos, más o menos, lo que nos podíamos esperar: varias campañas, multitud de personajes controlables, nuevos modos multijugador sólo para PC... Pero la clave del regreso de «Resident Evil» es justo lo que acabamos de mencionar: "más o menos".

Ese ligero matiz no es nimio en cuantos a una adaptación se trata, y es que, como jugadores de PC, esta-

mos —quizá mal— acostumbrados a más y mejores versiones de juegos que han pasado por las consolas: mejores gráficos, controles pulidos para ratón y teclado y, si ya pasan semanas entre una versión y otra, mejoras —o soluciones— a diseños no muy pulidos en cuando a jugabilidad.

Horror y caos

«Resident Evil 6», en PC, por desgracia, no cumple con las expectati-

vas que había generado. O, al menos, con las nuestras. Si la versión original de consolas ofrecía un diseño de niveles, acción y campañas bastante soso y pasado de moda para el momento actual, su paso al PC no ha mejorado el mismo.

Sobre gustos no hay nada escrito, pero si luego se le suma el caótico control con teclado y ratón, en que se mezclan los problemas con las cámaras, los extraños diseños de los

LA ÚLTIMA ENTREGA DE «RESIDENT EVIL» APUESTA POR LA ACCIÓN, AUNQUE BASTANTE SIMPLIFICADA

FICHA TÉCNICA

► Género: Acción
► Idioma: Castellano (textos), Inglés (voces)
► Estudio/Compañía: Capcom
► Distribuidor: Koch Media ► N° de DVDs: 2
► Lanzamiento: Ya disponible ► PVP Rec.: 29,99 €
► Web: www.capcom-europe.com laquasincto vendebis volor seque coreperferum

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR

► Campañas: 4
► Capítulos: 20
► Personajes controlables: 8
► Multijugador: Sí
► Modos multijugador: 3

ANALIZADO EN

► CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
► RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
► Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
► Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

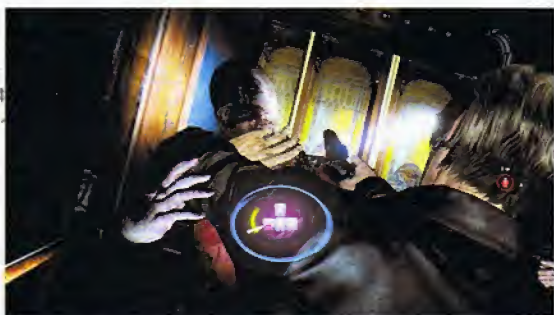
► CPU: Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
► RAM: 2 GB
► Espacio en disco: 16 GB
► Tarjeta 3D: GeForce 8800 GTS
► Conexión: Banda ancha (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

► CPU: Core i5
► RAM: 4 GB
► Espacio en disco: 16 GB
► Tarjeta 3D: GeForce GTX 5xx
► Conexión: ADSL



¿Por dónde andamos? A ver... Puedes localizar tu punto de destino pulsando una tecla en cualquier momento. Por si te despiestas.



El interfaz de «Resident Evil 6» en su versión PC es confuso, nada intuitivo y muestra unos peculiares, extraños "Quick Time Events".



¡Que te pillan, apártate! Bueno, si es que eres capaz de presionar las teclas en el momento justo, que el control no es muy preciso.



«Resident Evil» ha vuelto y lo hace como un juego de acción más que un "survival". Además, ofrece varias campañas y distintos personajes para elegir. Variado, sí, aunque no tan explosivo como ves...



Disparos, patadas, puñetazos, golpes... ¡todo vale contra los zombies! En el juego tu misión es básicamente esa: llarte a mamporros con todo lo que se mueva y no esté vivo. No hay mucho más.

"quick time events" –esas combinaciones de teclas que hay que hacer en un momento preciso– y una dirección artística mediocre, el resultado no puede ser óptimo.

Lo más atractivo de «Resident Evil 6» es su variedad de personajes, campañas y escenarios, aunque, por desgracia, no es algo que se refleje también en el diseño de acción, idéntico en todos casos y bastante soso, en líneas generales.

¿Survival?

Hay que agradecer el intento por dar un cambio en el estilo de juego,

con más énfasis en la acción que en el "survival". Vamos, que las patadas, puñetazos, tiros y carreras se imponen sobre otras consideraciones. Pero como vienen acompañados por los problemas ya mentados, el conjunto queda deslucido.

Pese a todo, el encanto «Resident Evil» está ahí, con destellos ocasionales de calidad, pero lo irregular del conjunto acaba por aburrir, y sólo anima a base de sustos puntuales. No es un mal juego, en realidad, pero tampoco es bueno. «Resident Evil», visto lo visto, necesita un reinicio total cuanto antes. **A.C.G.**

nuestra opinión

Valoración por apartados

- ▶ Gráficos ●●●●●
- ▶ Sonido ●●●●●
- ▶ Jugabilidad ●●●●●
- ▶ Dificultad ●●●●●
- ▶ Calidad/precio ●●●●●

ZOMBIS POR TODO EL MUNDO. Escoge pareja y protagonista y viaja por el mundo eliminando zombies, en la entrega de «Resident Evil» que más acción ofrece.

Lo que nos gusta

- ↑ Las diversas campañas disponibles y la opción de jugar como uno de los dos miembros de la pareja protagonista, en cada caso.
- ↑ La incorporación de modos multijugador.

Lo que no nos gusta

- ↓ Los controles con teclado y ratón. Nada pulidos, con acciones extrañas y mapeados confusos, y los peculiares diseños de los "quick time events".
- ↓ Los problemas con las cámaras: en medio de las peleas, en escenarios estrechos... son continuos.
- ↓ Muy flojo visualmente. Se salvan las cinemáticas.
- ↓ Mucha acción y bastante ramplona, en general.

Modo individual

Soso, soso. Algunos destellos de calidad en el diseño, pero bastante plano. Aunque se agradece el intento de cambiar.

La nota

65

Modo multijugador

Un toque de variedad. El multi no es que sea la repera, pero jugar como monstruo y machacar porque sí, tiene su punto.

La nota

70

ALTERNATIVAS

▶ Dead Island

El juego de Techland aporta un toque novedoso al zombi con su diseño y ambientación.

▶ Más inf. MM 210 ▶ Nota: 80

▶ Dead Space 3

No muertos en el espacio, con el trasfondo de la ciencia ficción como escenario diferenciador.

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 98



Acción en mundos paralelos

Defiance

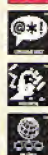
Ya iba siendo hora de que, en un sector tan saturado alguien se atreviera a innovar. A Trion Worlds se le ha ocurrido hacer un MMO y una serie de TV paralelos. ¿Funcionará?

INFOMANIA

FICHA TÉCNICA

- ▶ **Género:** Acción / Rol Online
- ▶ **Idioma:** Inglés
- ▶ **Estudio/Compañía:** Trion Worlds
- ▶ **Distribuidor:** Trion Worlds ▶ **Nº de DVDs:** 1
- ▶ **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- ▶ **Web:** www.defiance.com Completa, en Inglés, pero con enlace a la serie de TV en Castellano

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- ▶ **Razas jugables:** 2 (humanos y volans)
- ▶ **Orígenes:** 4 (veterano, forajido superviviente y maquinista)
- ▶ **Armas/Blindajes:** 14/11 tipos
- ▶ **Poderes EGO:** 4 tipos (70)
- ▶ **Enemigos/vehículos:** 5/3 tipos
- ▶ **Micropagos:** Opcionales

ANALIZADO EN

- ▶ **CPU:** Quad Core 2,5 GHz
- ▶ **RAM:** 6 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770 1GB
- ▶ **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- ▶ **CPU:** Core 2 Duo a 2,0 GHz o AMD equivalente
- ▶ **RAM:** 2 GB
- ▶ **Espacio en disco:** 15 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** GeForce 8600, Radeon HD 2900
- ▶ **Conexión:** ADSL 3 Mbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- ▶ **CPU:** Core i5 a 2,4 GHz
- ▶ **RAM:** 4 GB
- ▶ **Espacio en disco:** 15 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 250, Radeon HD 4770 o superior
- ▶ **Conexión:** ADSL 4 Mbps



Al empezar, entras en contacto con la pareja protagonista de la serie. Probablemente, tu primer Arkfall lo harás con ellos.



Como juego de acción en tercera persona que es, se echa de menos un sistema de coberturas presente en otros juegos.



«Defiance» sigue el modelo de «Guild Wars 2»: nada de cuotas. No obstante, hay micropagos opcionales y los DLC serán de pago.

Ya está en marcha «Defiance», la más ambiciosa apuesta de Trion Worlds hasta la fecha. Como te hemos venido contando durante los últimos meses, «Defiance» es un proyecto transmedia que consiste, por un lado, en una serie de televisión emitida por el canal SyFy (Canal +) y por el otro, en un MMO de acción. Ambos, serie y juego, comparten el mismo universo de ciencia ficción, con los mismos personajes, y con tramas entrelazadas.

LA REFERENCIA

PlanetSide 2

- » Ambos son juegos online masivos de acción en mundo persistente con ambientación futurista.
- » «Defiance» es en tercera persona y tiene la mecánica clásica de un juego de rol, mientras que la referencia es pura acción en primera persona.
- » Ninguno de los dos tiene cuotas.



Una aventura que rompe fronteras. El juego está enfocado a la acción directa, mientras que la serie de TV, según sus creadores, pretende profundizar en los dramas de los personajes principales.



Lo mejor de «Defiance» es el fragor de la batalla. Participar en un Arkfall junto a decenas de jugadores repartiendo tiros contra los hellbugs es una experiencia intensa que hace correr la adrenalina.

LA ACCIÓN SE DESARROLLA EN UN MUNDO PERSISTENTE CON LA ARQUITECTURA TRADICIONAL DEL ROL

Postguerra futurista

Después de una apocalíptica invasión que ha devastado la Tierra, en «Defiance» los humanos hemos de compartir lo que queda del planeta con los Votans, una especie extraterrestre compuesta, a su vez, de varias razas. Pudiendo jugar como humano o alie-

nígena, tu papel es el de un Cazador del Arca, una suerte de buscador de tesoros, la tecnología Votan.

Aunque se trata de un juego de acción online, «Defiance» no consiste sólo en combatir, sino que, como en un MMORPG hay mucho que explorar y vehículos para recorrer San Francisco. Sin embargo, es más abierto de lo que suelen ser los juegos de rol. Así, por ejemplo, no estás obligado a elegir una clase, sino que tus funciones en el campo de batalla dependen de las armas que elijas.

Aumenta tu EGO

El otro pilar de la personalización depende del EGO (Environmental Guardian Online), un implante Votan que

LA SERIE DE TV



Empezó a emitirse el 16 de Abril y la primera temporada constará de 12 capítulos. Su producción está a cargo de los estudios Universal. Según la revista Forbes, serie y juego suman una inversión total de unos 80 millones de euros. Si tiene éxito, habrá segunda temporada, y se elegirá al menos a uno de los personajes creados por los jugadores para convertirlo en un personaje de la serie.



Los poderes del EGO son, con diferencia, lo mejor del diseño de acción. Esa silueta azul es un holograma de ti. Mientras los enemigos están distraídos disparando contra ella, puedes flanquearlos.



Con los quads, siempre disponibles, descubrirás un montón de desafíos, como carreras y saltos acrobáticos, que puntúan en clasificaciones y dan premios.

te permite desarrollar casi 70 poderes agrupados en 4 tipos: velocidad, ocultación, señuelo y sobrecarga. Estos poderes se pueden utilizar tanto en el PvE como en el PvP.

En el PvE lo más divertido son los Arkfalls, unos eventos dinámicos que consisten en luchar contra oleadas de monstruos alienígenas. El PvP, por su parte, puede ser por equipos o de todos contra todos.

Historia en dos frentes

Todo esto se fusiona con la serie de TV gracias a una argucia narrativa: mientras que el juego tiene lugar en

San Francisco, la serie transcurre St Louis. Pero la relación entre ambos escenarios está lejos de ser recíproca. Lo que ocurra en la serie tendrá consecuencias en el juego unos días después, pero no al contrario.

En cuanto a «Defiance», el juego, por sí solo, es un MMO de acción correcto, pero no excepcional... Tiene tres defectos: los gráficos no son tan buenos como los de «Tera» o «Guild Wars», la acción es demasiado plana y simple, y, por último, está en perfecto inglés. Con todo, y junto a la serie, tiene potencial para engancharte... Y para mejorar. **M.C.L.**

HABILIDADES ESPECIALES

Aunque se desarrolla como un juego de rol, con sus quests, en «Defiance» no hay clases. En su lugar, la personalización depende de los poderes EGO y de las habilidades.

► **Vehículos.** La conducción es una parte importante del juego, y además es una actividad muy divertida. San Francisco y sus alrededores cubren una extensión de terreno tan amplia, que la mejor manera de desplazarse es al volante de un vehículo. Hay tres tipos: quads (runners), coches (rollers) y camiones (cerebrus). Cada tipo está asociado a una habilidad propia.



► **Armamento.** Hay 17 tipos de armas, tanto convencionales de pólvora como de tecnología alienígena. Sin embargo, la cantidad de habilidades de armas es algo menor. Cuanto más uses un tipo de arma, mayor destreza adquirirás en su uso, e irás incrementando las habilidades asociadas. Por esta razón, conviene especializarse en una parcela acotada del arsenal.



Abundan la sangre y la violencia explícita. Los enemigos compensan su falta de inteligencia con una gran resistencia a las balas. Disparar a la cabeza no falla.

nuestra opinión

Innovador, pero no rompedor. Por sí solo es un MMO de acción algo irregular... Queda por ver qué tal funciona el binomio al jugarlo mientras se emite la serie de la tele.

Valoración por apartados

- Gráficos: ●●●●●
- Sonido: ●●●●●
- Jugabilidad: ●●●●●
- Dificultad: ●●●●●
- Calidad/precio: ●●●●●

Lo que nos gusta

- La idea de fusionar un juego y una serie de TV.
- Las poderes EGO y las habilidades del manejo de armas permiten una personalización muy alta sin tener que atarte a ninguna clase.
- Los Arkfalls: tiroteos masivos frenéticos.
- Es un mundo persistente online sin cuotas.

Lo que no nos gusta

- Gráficos modestos. Se nota que ha sido diseñado pensando en las versiones de consola.
- Como juego de acción, apenas hay desafío: la IA es flojita y no hay sistema de coberturas.
- Si no sabes inglés, te perderás la historia.

Modo multijugador

Acción y rol a partes iguales. Es una lástima que esté en inglés, lo que dificulta seguir el hilo argumental que comparte con la serie de TV. La acción, por su parte, resulta demasiado simple, no cuenta con coberturas, por ejemplo, y la IA es flojita. Por lo demás, es MMO divertido, con un escenario enorme para explorar.

La nota

86

ALTERNATIVAS

► Borderlands 2

Acción en un mundo post-apocalíptico, con modo de juego individual y estética de tipo cómic.

► Más inf. MM 212 ► Nota: 94

► Rage

Una ambientación a lo «Mad Max» muy similar, pero centrado en una campaña de juego individual.

► Más inf. MM 202 ► Nota: 93

The Weather

Mostly sunny and somewhat warmer
day.
TEMPERATURES
High: 68
Low: 50
At 8 P. M.: 45

Atlantic City Times

FINAL CITY
EDITION

5c Per
Copy



OMERTÀ CITY OF GANGSTERS

La Ley Seca domina los barrios y negocios de Atlantic City. Es la oportunidad perfecta para los "emprendedores" en el mercado del licor ilegal: ¿estás dispuesto a enfrentarte a todos para llegar a lo más alto?

Estrategia, combate por turnos, mafiosos, armas, negocios legales e ilegales y una ciudad entera dispuesta a ponerse a tus pies. Son los años 20 y tu Sicilia natal queda ya muy atrás, mientras un mundo de oportunidades se abre ante ti, dispuesto a que los más audaces se lancen a por ellas. ¿Estás tú en-

tre ellos? Atlantic City se convierte en el escenario de «Omertà: City of Gangsters», uno de los juegos de estrategia para PC más originales y profundos de los últimos tiempos, en el que te meterás en la piel de un mafioso que ascenderá a lo más alto de la jerarquía del crimen organizado, si es que demuestras tener las aptitudes para ello.

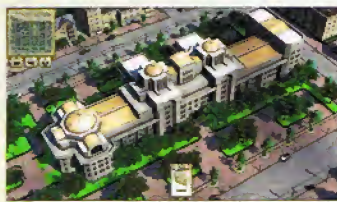
Por delante te esperan 20 misiones, 15 personajes que puedes controlar, 26 tipos de negocios diferentes y la recreación de una ciudad y una época que parecen sacadas directamente de series de TV tan espectaculares como "Boardwalk Empire". Todo en «Omertà: City of Gangsters», te absorberá de tal modo que no podrás levan-

tarte de la silla durante días hasta que te conviertas en el capo absoluto y tengas toda la ciudad a tus pies. Llega hasta lo más alto por todos los medios a tu alcance y, cuando estés arriba, conviértete en una figura respetable lavando todos tus beneficios. La de «Omertà» sí que es una oferta que no vas a poder rechazar. ¡Bienvenido a Atlantic City!

Atlantic City

El Atlantic City de los años 20 es una populosa y bo-
yante ciudad portuaria...
dominada por la Prohibición. Pero
eso es sólo en apariencia. Aunque
la Ley Seca está vigente, los turis-
tas siguen acudiendo a los garitos
ilegales a beber y jugar.

Tu llegada a la ciudad se ve mar-
cada por esta situación, en la que
para empezar a hacerte un hueco
tienes que montar tu propia red
de distribución y suministro de al-
cohol: bares ilegales, destilerías...
y mantener a la competencia fue-
ra de tu territorio, claro.



¿A que parece sacada de "Boardwalk Empire"? El paseo marítimo de Atlantic City es uno de los escenarios principales de «Omertà», pero no el único, con la ciudad dividida en distritos que debes controlar para convertirte en el amo de la ciudad.

La familia del nuevo Don



Llegar a lo más alto es un ca-
mino largo que hay que re-
correr con precaución. No
basta únicamente con ambición,
sino que hay que rodearse de un
buen equipo. Escoger a los mejo-
res para cada trabajo es todo un
arte que has de dominar, si es que
quieres convertirte en el Don.

En «Omertà» cada paso ha de
estar medido: quién envías a cada
trabajo, cuál es su especialidad,
qué equipo has de formar en
cada momento... Todos tienen
sus puntos fuertes y sus debili-
dades, y cada uno de tus hom-
bres exige un precio por su tra-
bajo. Elige con cuidado.



Veinte personajes diferentes se ponen a tu disposición para crear tu "familia". Cada uno de ellos posee una historia y habilidades únicas, y usañas de forma conveniente, según el "trabajo" a realizar, es vital.

¡Waya negocio!

A espaldas de la bofia

Sólo sois un grupo de hombres de negocios, ¿verdad? Lo que ocurre es que tus chicos y tú tenéis diversificadas vuestras inversiones: control de los sindicatos, bares clandestinos, contrabando, protección a los pobres empresarios que pueden sufrir terribles "accidentes", contrabando de alcohol...

De cualquier modo, todo Atlantic City sabe que en todo esto no hay nada personal. Pero, ¿cómo tenerlo todo siempre bajo control? Los sobornos son necesarios: políticos, policía, jueces... Y si, por desgracia, llega el momento de una investigación, siempre queda la opción de destruir pruebas y echar la culpa a una familia rival. Capisci?



De los 26 negocios disponibles en «Omertà», muchos de ellos son legales... y otros no tanto. Desde la protección a los negocios clandestinos, camuflados con una fachada de perfecta normalidad, Atlantic City te ofrece el escenario perfecto para tus tejemanejes.

Con todas las de la ley

Has llegado a lo más alto y el dinero no para de fluir en tu familia. Es el momento de empezar a ofrecer una cara de respetabilidad y lavar todo el dinero que entra, así que no hay mejor solución que convertirte en un empresario ejemplar. Y, aunque pa-

rezca mentira, los negocios legales también se acaban convirtiendo en una fuente considerable de ingresos en «Omertà».

Desde hoteles a compañías de seguros, farmacias, pizzerías, albergues y muchas otras opciones se ponen a tu disposición en este sen-

tido, aunque lo mejor es, sin lugar a dudas, que los puedes utilizar también para apoyar tu cara más oculta en Atlantic City: abogados, contables... ya sabes, que una mano no sepa lo que hace la otra.

¡Ah, Atlantic City! Una ciudad llena de oportunidades, no lo dudes.



¿Qué pondrás ahí? ¿Tu nueva guarida? ¿Tal vez un garito secreto? Aunque quizá todo deba ser perfectamente legal. Al fin y al cabo, hay que empezar a blanquear.



¿Es realmente un hotel legal? Claro que sí... ¿o no todo en Atlantic City es lo que parece? En «Omertà» cualquier cosa es posible, todo depende de ti.

En territorio enemigo

No hay nada personal, ya lo sabes. Bueno, lo sabes tú y también las familias rivales. Son sólo negocios. Pero cuando llega el momento de enfrentarse al enemigo, mejor piensa lo que vas a hacer antes de realizar tus acciones. Aunque «Omertà» te lo pone fácil con sus combates tácticos por turnos.

Cuando no queda más remedio que combatir, ten en cuenta que existen dos fases en cada turno. La primera es el movimiento, determinado por la cantidad de puntos de cada uno de tus secuaces. La segunda, la de ataque, determinado por sus puntos de acción. Y ten siempre en cuenta que en cada turno sólo puede actuar uno de tus hombres. Fíjate siempre en el orden de actuación de los miembros de tu equipo para desarrollar la estrategia más adecuada a cada misión. Y, por supuesto, elige bien a tu equipo.



En Atlantic City las batallas se libran en cualquier parte... Aunque siempre, en un estructura de combates tácticos por turnos. En ellos no sólo es importante el equipo que has formado y su arsenal, también tus decisiones y tu visión de conjunto.



• ¡Échale el ojo a tus enemigos! Literalmente, porque cuando veas que un ojo aparece en pantalla, es que ese rival está al alcance de tus secuaces.



Hay que tenerlo todo en cuenta antes de atacar. La precisión, la salud, el movimiento, la probabilidad de éxito... ¿Quién dijo que "limpiar" fuera fácil?

¡Armas!



The Weather

Mostly sunny and somewhat warmer today.
TEMPERATURES
High yesterday 68°
Low yesterday 48°
At 5 p. m. yesterday 55°

Un mafioso sin armas es como un jardín son flores, y en «Omertà» son numerosas, variadas y muy efectivas, siempre que las pongas en manos del personaje adecuado, claro.

Existen hasta 15 tipos de armas distintas en varios grandes grupos: pistolas, revólveres, escopetas,

ametralladoras, rifles, bates, navajas y... los puños. Sí, porque hasta el cuerpo a cuerpo más básico puede resultar vital en pleno combate. Los puños, además, son la única arma que permiten un desplazamiento después de su uso, así que no los subestimes como un recurso importante durante la pelea.

Ten siempre en cuenta que usar un arma u otra dependerá de la situación del combate, el escenario, el enemigo sobre el que actuar... numerosos factores que hay que revisar con tranquilidad. Las pistolas son más eficaces a corta distancia, mientras que con una escopeta puedes alcanzar varios objetivos.

Los bates pueden noquear al enemigo, pero el rifle es eficaz a larga distancia... Las distintas posibilidades siempre han de tomarse en consideración al actuar contra el enemigo. Y ten en cuenta que la destreza de tus hombres siempre hace más eficaz un arma u otra, al igual que la fuerza.



Elige a tus hombres, ármalos hasta los dientes y... ¡a por tus enemigos! Siempre has de tener en cuenta las habilidades de tus secuaces, pero no te van a faltar posibilidades, desde luego. Entre los 20 matones disponibles y los 15 tipos de armas, las combinaciones posibles son abrumadoras para triunfar ante tus rivales.

La "otra" gran familia...

HAEMIMONT GAMES

Estrategia es el nombre del juego de la familia de Haemimont. La gran mayoría de sus juegos se enmarcan en este género, que dominan como pocos estudios en el mundo, y que abarca estilos muy diversos.

Algunos de sus títulos han configurado sagas que ya son clásicas en España: «Imperivm», «Tzar», «Tropico»... Y aunque han mirado también a otros géneros, como la acción, hay otro factor que siempre ha caracterizado el desarrollo de sus títulos: la Historia.

El caso de «Tropico» es la excepción en este apartado, aunque su responsabilidad en la serie llega a mitad de la vida de la misma.

Ahora, con «Omertà», la Historia se mezcla con más influencias, con una abrumadora: las series de TV. El reflejo de la genial «Boardwalk Empire» en «Omertà» es evidente, y el juego recrea a la perfección la ambientación de la Atlantic City televisiva y su atmósfera de crimen organizado, mafiosos y acción. Si creías conocer a Haemimont, redescúbrelos con «Omertà».

Juegos destacados

Haemimont es conocida por algunas series de estrategia que ya se han convertido en verdaderos clásicos del PC en España, gracias también a la magnífica labor de edición de FX Interactive. Entre sus títulos más destacados, están las sagas «Imperivm» o «Tzar», y la puesta al día de la serie «Tropico», que vive un renacimiento que ha llegado también al mundo de las consolas.



OPORTUNIDADES



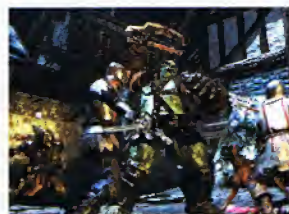
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

El juego mantiene su precio original en versiones de descarga, pero desde hace pocos días puedes adquirir este clásico moderno de la acción bélica creado por Infinity Ward por 36,95 €.



SEGA DREAMCAST COLLECTION

Vuelven los cuatro clásicos imprescindibles de SEGA de la era Dreamcast, la velocidad de «Sonic Adventure», la locura al volante de «Crazy Taxi», los bailes de «Space Channel 5: Part 2» y el desafío de «Sega Bass Fishing». El pack está ahora disponible por 9,99 € en es.download-shop.sega.com



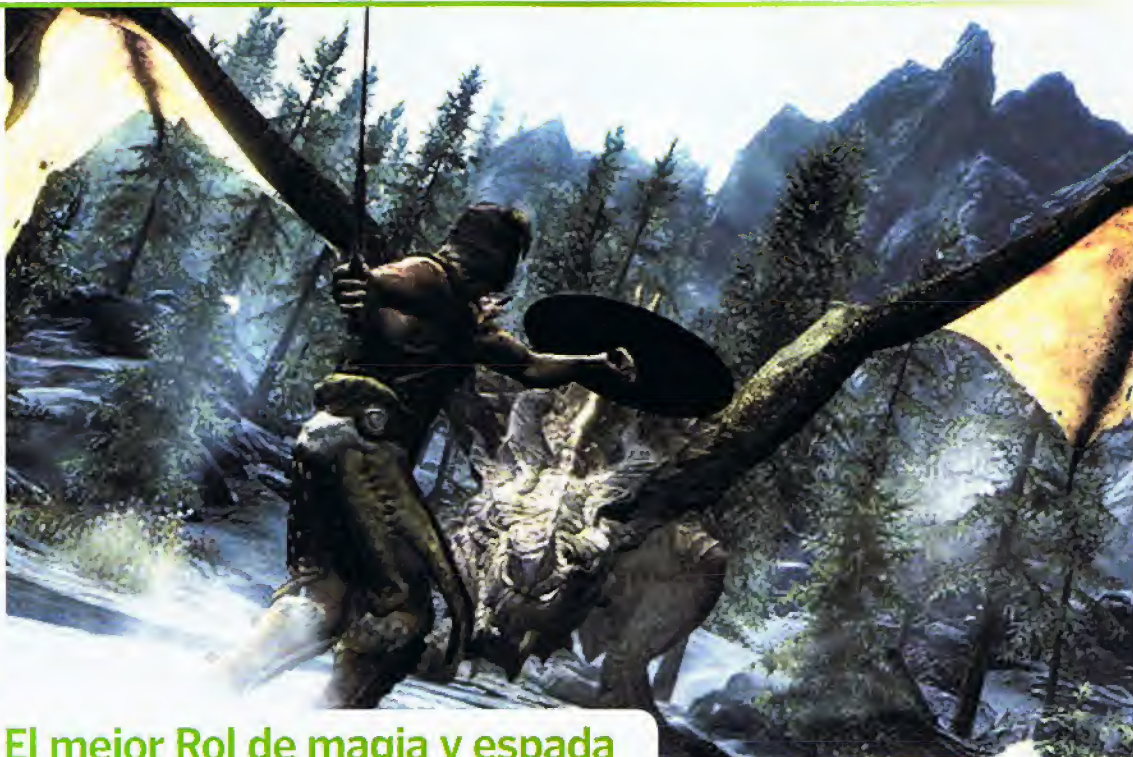
OF ORCS & MEN

Toma el papel de un orco enviado a una misión casi suicida que podría poner fin a la guerra entre su especie y los humanos. El juego de Cyanide y Badland está ahora disponible por 24,95 € en formato físico.



F1 2012

¿Quieres empujar a Alonso cada en Gran Premio? Hasta que salga la edición de este año de la serie de Codemasters, puedes vivir la F1 con el juego de la temporada anterior, que está disponible por 19,95 €.



El mejor Rol de magia y espada

The Elder Scrolls v: Skyrim

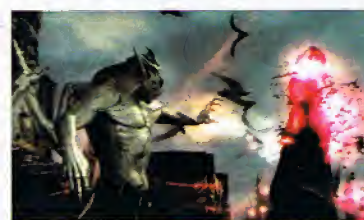
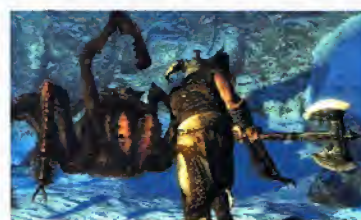
¡No renuncies a disfrutar de cientos de horas del Rol épico y emocionante en un inabarcable mundo de fantasía!

Desde la aparición del primer "teaser" —y con el buen sabor que había dejado «Oblivion»— la nueva entrega de la serie «The Elder Scrolls» consiguió cautivar la atención de millones de amantes del Rol fantástico más inmersivo y profundo. Lejos de defraudar, «Skyrim» ha superado todas las expectativas en términos calidad argumental y amplitud.

La historia te sitúa en los territorios del Imperio de Tamriel. Esta vez, el soberano de Skyrim ha sido asesinado y el vacío de poder resultante da lugar a pugnas por el poder entre facciones y al temido retorno de los dragones. Tú tomas el papel de un guerrero desahuciado, pero elegido por el destino para ser el héroe que reestablezca el orden. Cómo lo consigas, qué caminos recorras y qué alianzas consigas forjar son cosa tuya, a lo largo una extensísima campaña con infinitud de misiones.

Ampliado y mejorado

En un contexto de fantasía épica, el grado de libertad y personalización, la sensación de inmersión y la complejidad de «Skyrim» no tienen igual. Todo ello siempre acompañado de un diseño artístico y tecnología intachables. Además, el juego ha sido ampliado con los DLC «Dawnguard» y «Dragonborn», y cuenta con infinitud de mods.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

► Género: Rol
► PVP Recomendado: 19,95 €
► Idioma: Castellano (textos y voces)
► Comentado: MM 203 (Diciembre 2011)
► Estudio/Cia.: Bethesda / ZeniMax Media
► Distribuidor: Koch Media
► N° de DVDs: 1 (descarga digital en Steam)
► Lanzamiento: Ya disponible
► Web: www.elderscrolls.com

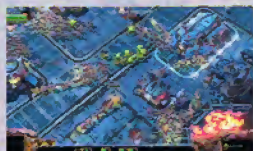
18

La nueva nota

Año y poco después de su llegada, sigue siendo la máxima expresión del Rol. Muchas horas de juego, cientos de quest y espectáculo visual a lo grande están garantizados.

98

LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA



STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM



SIMCITY



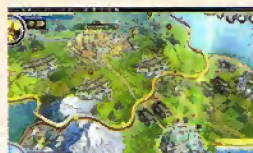
MEN OF WAR: EDICIÓN COLECCIONISTA



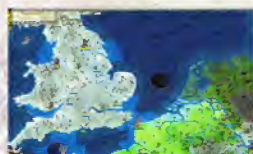
WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II



XCOM: ENEMY UNKNOWN



CIVILIZATION V: DIOSOS Y REYES



ALEA IACTA EST



OMERTA: CITY OF GANGSTERS



¡DEMUESTRA TUS DOTES DE MANDO Y PLANIFICACIÓN!

¡LA ESTRATEGIA SE JUEGA EN PC!

En tiempo real o por turnos, de ficción o históricos, individuales o multijugador, bélicos o de construcción... Hay juegos de estrategia para todos los gustos. ¡Aquí tienes una selección de los mejores!

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Estudio/Compañía: Blizzard Entertainment
Distribuidor: Activision Blizzard Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Blizzard nunca defrauda. Todo lo que esperábamos de «Heart of the Swarm» se ha cumplido. La campaña, protagonizada esta vez por los Zerg, es tan extensa como la de «Wings of Liberty», e incorpora características muy interesantes, como el control de Sarah Kerrigan con sus poderes psíquicos en el campo de batalla y las mejoras genéticas del enjambre en la Fosa de Evolución. En cuanto al multijugador, añade siete unidades nuevas, retoca los parámetros de muchas otras, mejora el interfaz social y simplifica un editor de mapas aún más potente. El único inconveniente es que requiere tener «StarCraft II Wings of Liberty». Si tu bolsillo te lo permite, no te lo pierdas.



INFOMANÍA

Estilo: Acción en tiempo real
Temática: Ciencia Ficción
Idioma: Castellano
Multijugador: 2-8 jugadores
Editor de mapas: Sí
Web: eu.battle.net/sc2



Cuando consigues lanzar las hordas del Enjambre Zerg el espectáculo es brutal. Además, el multijugador es toda una referencia en el género y un desafío sin igual.

La estrategia es el género rey del PC. De vez en cuando sale algún juego de estrategia de calidad notable para consolas, como por ejemplo el genial «XCOM: Enemy Unknown» de Firaxis, pero el PC es, con mucha diferencia, la plataforma que más títulos de este género tiene. Y no sólo gana en cuanto a la amplitud del catálogo, sino también en lo que se refiere a las ofertas de paquetes

recopilatorios, muy interesantes en estos tiempos de crisis.

Variedad y calidad

Entre las últimas novedades, «Heart of the Swarm» brilla por encima de todas. La primera expansión para «StarCraft II» nos brinda, en el modo individual, una campaña protagonizada por los Zerg, y en el multijugador, siete unidades nuevas, varias mejoras en las opciones

SIMCITY

Estudio/Compañía: Maxis / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Empezó su andadura con mal pie por culpa de la dichosa exigencia de conexión permanente a los servidores de Origin. Pero los problemas técnicos no tardaron en ser subsanados y enseguida el nuevo «SimCity» demostró que es tan adictivo como el original de Will Wright. Destaca por sus gráficos, realmente cautivadores, y por sus opciones online.

INFOMANÍA

Estilo: Construcción y gestión en tiempo real
Temática: Urbanismo
Idioma: Castellano
Multijugador: 2-16 jugadores
Web: www.simcity.com



MEN OF WAR EDICIÓN COLECCIONISTA

Estudio/Compañía: Digitalmindsoft / 1C Company
Distribuidor: FX Interactive Año: 2012
Valoración: ●●●●●●

La edición completa de «Men of War» de FX tiene una relación entre calidad y precio imbatible. Por 20 € incluye el juego original, todos los DLCs publicados y las cuatro expansiones: «Red Tide», «Assault Squad», «Vietnam» y «Condemned Heroes». En total, 13 campañas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial y 2 en la Guerra de Vietnam.

INFOMANÍA

Estilo: Acción en tiempo real
Temática: Segunda Guerra Mundial y Vietnam
Idioma: Castellano
Web: www.fxinteractive.com/p423



WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II COMPLETE EDITION

Estudio/Compañía: Relic Entertainment / Sega
Distribuidor: Sega Año: 2011
Valoración: ●●●●●●

La alianza entre Games Workshop, creadores del universo Warhammer 40.000, y Relic ha dado lugar a una de las franquicias de estrategia en tiempo real más populares. «Dawn of War II Complete Edition» incluye el juego original y dos expansiones, «Chaos Rising» y «Retribution». Muchas horas de diversión por sólo 20 € y en formato físico.

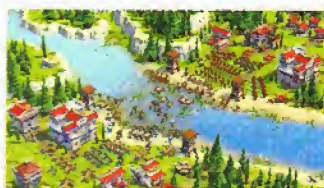
INFOMANÍA

Estilo: Acción en tiempo real
Temática: Ciencia Ficción
Idioma: Castellano
Multijugador: 6 jugadores
Web: www.dawnofwar2.com



LANZADOS A LA RED

Algunas viejas glorias están viviendo una segunda juventud gracias a adaptaciones diseñadas para jugar online. Suelen ser gratuitos con micropagos opcionales.



► **AGE OF EMPIRES ONLINE.** Elige entre seis civilizaciones para realizar misiones PvE y participar en un multijugador masivo con PvP.
► **THE SETTLERS ONLINE.** Disfruta directamente desde el navegador de esta versión obra de Blue Byte, los mismos autores del original.

ESTRATEGIA POR TURNOS



«XCOM Enemy Unknown» es el nuevo referente de la estrategia por turnos. Los combates tienen un ritmo intenso y fluido sin por ello perder la profundidad táctica.

XCOM ENEMY UNKNOWN

Estudio/Compañía: Firaxis / 2K Games
Distribuidor: Take 2 Games Año: 2012
Valoración: ●●●●●●

Con «XCOM Enemy Unknown» Firaxis ha dado una lección magistral de cómo se debe hacer un "remake" y, de paso, ha revitalizado los turnos. Tanto si eres un apasionado del original de los 90 como si nunca lo has jugado, este «XCOM» es tan jugable y accesible que te enganchará de inmediato. Tu objetivo es repeler una invasión alienígena. Para ello el juego se divide, por un lado, en una gestión llena de posibilidades de investigación tecnológica y fabricación de armamento, y por el otro, en unos combates por turnos dinámicos y espectaculares gracias a unos gráficos de altísima calidad y a unos cambios de cámara muy cinematográficos.



INFOMANÍA

Estilo: Gestión y acción por turnos
Temática: Ciencia Ficción
Idioma: Castellano
Multijugador: 2 jugadores
Editor de mapas: No
Web: www.xcom.com

CIVILIZATION V DIOS Y REYES

Estudio/Compañía: Firaxis / Take 2 Games
Distribuidor: Take 2 Games Año: 2012
Valoración: ●●●●●●

Por el momento, y hasta que el próximo 12 de julio salga «Cambia el Mundo», «Dioses y Reyes» es la única expansión para «Civilization V». Su contenido principal son las religiones y, a partir del Renacimiento, el espionaje. Añade 9 civilizaciones, 27 unidades, 13 edificios, 9 maravillas del mundo, una maravilla nacional y 3 escenarios. ¡Un clásico a lo grande!

Estilo: Gestión y acción por turnos
Temática: Historia
Idioma: Castellano
Multijugador: 8 jugadores
Web: www.civilization5.com/



ALEA IACTA EST

Estudio/Compañía: AGEOD / FX Interactive
Distribuidor: FX Interactive Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

El rigor histórico y el interfaz basado en menús, en la línea de títulos como «Hearts of Iron», son las señas de identidad de «Alea Iacta Est», un juego ambientado en la antigua Roma, entre los siglos I a.C. y III d.C. Las seis misiones disponibles transcurren en un número limitado de turnos, por lo que la planificación es un factor crucial.

Estilo: Gestión y acción por turnos
Temática: Antigua Roma
Idioma: Castellano
Multijugador: 3 jugadores
Web: www.fxinteractive.com/p437



OMERTÀ CITY OF GANGSTERS

Estudio/Compañía: Hemimont / Calypso / FX Interactive
Distribuidor: FX Interactive
Año: 2013 Valoración: ●●●●●●

La mafia de los años 20 en los Estados Unidos es el trasfondo de «Omertà: City of Gangsters», un juego de estrategia muy exhaustivo. Como inmigrante italiano recién llegado a Atlantic City tu objetivo es montar una banda y hacerte con el control de la ciudad. Lo mejor, los combates por turnos al estilo «XCOM», manejando a tu cuadrilla de capos pistoleros.

Estilo: Gestión y acción por turnos
Temática: Mafia
Idioma: Castellano
Multijugador: 2 jugadores
Web: www.fxinteractive.com/p447



PAQUETES RECOPIULATORIOS

Si te consideras un avezado estratega hay títulos clásicos que no pueden faltar en tu colección. La mejor manera de hacerte con ellos es en paquetes recopilatorios que están disponibles a muy buen precio.

- **COMMAND & CONQUER: ULTIMATE COLLECTION.** Consta de 17 juegos de la saga, desde el primero hasta «Tiberian Twilight». En Origin por 29,95 €.
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC COMPLETE EDITION.** Los cinco primeros de la serie acompañados de un montón de extras. A la venta por 79,95 €.



EL PRESENTE DE LA ESTRATEGIA ESTÁ DOMINADO POR NUEVAS ENTREGAS DE SAGAS CLÁSICAS

sociales y un editor muy potente y sencillo para crear mapas y mods.

También en primera línea destacan la nueva entrega de «SimCity», con unos gráficos a la última, y el mencionado «XCOM: Enemy Un-

known». El juego de Firaxis es la combinación perfecta de la profundidad táctica que sólo la mecánica por turnos puede ofrecer con la espectacularidad que siempre se había echado en falta en este subgénero.

Sólo por ser socio de **GAME**
iVentajas al instante!

**¡Todo lo que necesites dentro de
nuestra amplísima gama!**

¡Encuentra tu accesorio al mejor precio!



**Adaptador de mandos
PS2 para PS3/PC**

Llévatelo
ahora por

9.⁹⁵ €



**Volante SpeedRacer
Evolution PS3 y PC**

Llévatelo
ahora por

59.⁹⁵ €



**Memoria USB
Sandisk 8GB**

Llévatelo
ahora por

4.⁹⁵ €



**Ratón
MadCatz RAT 5**

Llévatelo
ahora por

69.⁹⁵ €



**Altavoces
Ceryx 2.1 Trust**

Llévatelo
ahora por

39.⁹⁵ €



**Capturadora de
Video HD PVR2 Plus**

Llévatelo
ahora por

179.⁹⁵ €



**Auriculares
Turtle Beach Z11**

Llévatelo
ahora por

29.⁹⁵ €



**Auriculares
Tritton AX180**

Llévatelo
ahora por

59.⁹⁵ €

GAME



www.GAME.es

Entra en nuestra web y encuentra tu tienda más cercana
www.GAME.es/tiendas



DISFRUTA DE LA MEJOR SELECCIÓN DE LAS ÚLTIMAS TABLETS



android

Tablet nvsbl Vortex 7"
Cortex A8 4GB

Incluye funda
 de regalo



Promoción limitada a 800 uds.

Llévatelo
 ahora por

79.⁹⁵€

Precio unitario

Tablet Clan 7" Kurio 4GB



Llévatelo
 ahora por

179.⁹⁵€

Tablet Maxwell Lite
7" 8GB BQ



Llévatelo
 ahora por

99.⁹⁵€

Tablet Edison 10,1"
Dual Core 16GB BQ

Incluye funda
 de regalo



Llévatelo
 ahora por

199.⁹⁵€

Promoción limitada a 500 uds.

GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
 Precios válidos y vigentes hasta el 31/05/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Ahorra dinero en
tus compras!

La mejor selección de juegos para PC al mejor precio

 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>
ACB Total 2010-2011	Anatomía de Grey	Brothers in Arms Pack	CSI: NY The Game	Ghost Recon: Advanced Warfighter	Perdidos	Rainbow Six Vegas 2
 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>2.95 €</p>	 <p>4.95 €</p>	 <p>4.95 €</p>
Sega Mega Drive Classic Coll. Vol. 3	Splinter Cell Double Agent	Universe at War	Winnie the Pooh	World of Goo	After the War	Age of Mythology
 <p>4.95 €</p>	 <p>4.95 €</p>	 <p>4.95 €</p>	 <p>4.95 €</p>	 <p>9.95 €</p>	 <p>9.95 €</p>	 <p>9.95 €</p>
American Conquest	Dragon Age 2	Emergency 4	Imperium de los Mares Anthology	Confrontation.	Death of Spies Anthology	Heroes of Might & Magic Colección
 <p>9.95 €</p>	 <p>9.95 €</p>	 <p>9.95 €</p>	 <p>9.95 €</p>	 <p>19.95 €</p>	 <p>19.95 €</p>	 <p>19.95 €</p>
Hollywood Monster 2	Need for Speed: Hot Pursuit	Settlers V Gold Edition	Take on Helicopters	Assassin's Creed Revelations EE	FIFA 13	Medal of Honor: Warfighter

GAME



www.GAME.es



Hazte profesional del desarrollo de juegos

Si tienes claro que tu vocación está en los juegos pero no sabes cómo orientar tus estudios, estás en el lugar correcto. Aquí vamos a presentarte las distintas opciones académicas para poder acceder a las profesiones más demandadas de la industria.

El de los videojuegos es un sector en expansión que cada año demanda un mayor número de perfiles profesionales especializados. Se requieren conocimientos muy diversos, pero profundos en cada área y está muy valorada la iniciativa y la experiencia, aún cuando se trata de proyectos *amateur*. Son muchas las cuestiones que se plantearán si decides dar el paso... Cada decisión cuenta y, aunque puedes encontrar muchas ocupaciones provechosas, interesantes y divertidas, es fácil dispersar esfuerzos. En estas páginas quere-

mos ayudarte a enfocar tus esfuerzos para que puedas encaminarte a ser un profesional valorado por la industria. Nuestro objetivo es que, en estas páginas, preguntas como: ¿cuáles son los perfiles profesionales más demandados por la industria del videojuego? y ¿qué necesidades de formación tienen los profesionales de la industria de los videojuegos? queden resueltas.

¡Prepárate para los nuevos tiempos!

Los distintos modelos de negocio viables en los videojuegos están siendo modelados constantemente

por las posibilidades que ofrece la tecnología, el impulso creativo, la difusión y competencia de las grandes compañías, y la popularización de los videojuegos como medio de entretenimiento. El cambio de paradigma de las industrias tradicionales también está afectando al sector de los videojuegos. En los últimos años, la distribución que ofrece Internet y la introducción de publicidad en los juegos gratuitos han cambiado las reglas del negocio. Estos nuevos procesos de explotación han generado un cambio en la cadena de valor, apareciendo plataformas online para la distri-

bución de videojuegos y empresas desarrolladoras para dispositivos móviles, que cada año adquieren más importancia. Los videojuegos han cambiado para adaptarse y con ello, también han cambiado los requisitos y prioridades en su diseño, desarrollo, comercialización y promoción.

Nuevos perfiles profesionales

Las competencias de los profesionales del sector también han evolucionado y en la actualidad se hace imprescindible que puedan desenvolverse en equipos multidiscipli-

micromanía.es



EN CONSTRUCCIÓN

MUY PRONTO...



ACTUALIDAD «CIVILIZATION V»

LOS MEJORES MODS PARA CIVILIZATION V

Para que no te pierdas entre los cientos de mods que hay para «Civilization V», te recomendamos tres de los mejores.



"Revolutionary War Scenario" es muy completo y adapta muchos aspectos a la Guerra de Independencia de EE.UU.

Fraxis ya está ultimando la nueva expansión «Civilization V», «Cambia el Mundo». Su lanzamiento está previsto para julio, así que, como todavía queda un tiempo de espera, este mes hemos reunido aquí tres de los mejores mods de «Civ V», para que sigas jugando. Todos ellos están disponibles buscándolos en: forums.civfanatics.com

Historia fidedigna

«Regiment and Ethnic Diversity», más conocido como «R.E.D. Modpack», es el mod más grande en cuanto a número de unidades, y por tanto uno de los más populares. Compatible con «Dioses y Reyes», este mod añade cientos de unidades de todas las épocas, con unos modelos de calidad notable localizados a varias civilizaciones. Así, por ejemplo, la unidad de caballería española es diferente de la griega.

«Ancient Mediterranean Civilizations» es un mod visualmente muy logrado que añade 14 civilizaciones antiguas, tales como los asirios, bretones, cartagineses, medas y escitas.

Cada una tiene un líder, una unidad, un edificio y una habilidad únicas. Este mod se puede combinar con el paquete de mapas «Ancient Mediterranean Maps», del mismo autor, y con «Ancient Mediterranean City-States», que sustituye las ciudades-estado por defecto por otras 30 ciudades-estado antiguas del Mediterráneo.

Por último, «Revolutionary War Scenario» te traslada a la norteamérica del año 1776, el momento de la Guerra de Independencia. Puedes participar en el conflicto asumiendo el liderazgo de los EE.UU., el Imperio Británico o la Confederación Iroquesa. Cada una de estas facciones tiene sus propias condiciones de victoria, unidades, edificios, y demás rasgos distintivos.



«R.E.D. Modpack» añade cientos de unidades recreadas con gran rigor histórico. Añade un montón de detalles apreciables en las unidades.

IDLCS EN DESCARGA!

NUEVA CIUDAD PARA «LOS SIMS 3»



Ya está disponible «Aurora Skies», el octavo mundo descargable para «Los Sims 3». Hay dos versiones: la estándar y la oro. La estándar, que cuesta 2.450 SimPoints, incluye la ciudad Aurora Skies, un enclave costero que podrás sobrevolar con el nuevo globo aerostático. Por su parte, la versión oro, que cuesta 3.900 SPs, trae además el Centro de Aprendizaje para Niños Prodigio y dos objetos: el correpasillos «Idas y Venidas» y el parque «Bebé Aventajado».

es.store.thesims3.com

CONQUISTA ÁFRICA EN «VICTORIA II»



En las próximas semanas está previsto el lanzamiento de «Heart of Darkness», la segunda expansión para «Victoria II» tras «A House Divided». Al igual que la novela homónima de Joseph Conrad, El Corazón de las Tinieblas, la temática es la conquista colonial de África entre los Siglos XIX y XX. La expansión introduce nuevo sistema de colonización y un nuevo sistema de combate naval que sirven para incrementar la importancia de las flotas. También se han ampliado las opciones diplomáticas.

www.paradoxplaza.com

EXTRAS!

VERSIÓN HD DE «AGE OF EMPIRES II»

ACTUALIDAD «AGE OF EMPIRES II HD»

Las versiones HD de clásicos de la estrategia están a la orden del día. Hace poco salió la de «Space Colony», y ahora le toca el turno a otro gran clásico: «Age of Empires II». Si no has jugado al original, no te lo puedes perder. Incluye la expansión «Conquerors», y está disponible en Steam por 19 €.

store.steampowered.com/app/221380



JUEGO DE MESA DE STAR TREK

COMPRAS «STAR TREK CATAN»

El Catán, publicado originalmente con el nombre de «Los Colonos de Catán», es un popular juego de mesa con partidas de una hora y poco. Desde su aparición hace ya 15 años ha vendido 20 millones de copias. En nuestro país Devir acaba de lanzar una edición ambientada en Star Trek. En esencia se trata del mismo juego, pero introduce un mazo de cartas con personajes como el Capitán Kirk, Spock, Scotty o el señor Zulu, cada una con un poder especial asociado. Es para 3 o 4 jugadores y cuesta unos 35 €.

Búscalo en www.muevecubos.com



ACTUALIDAD «AKANEIRO: DEMON HUNTERS»

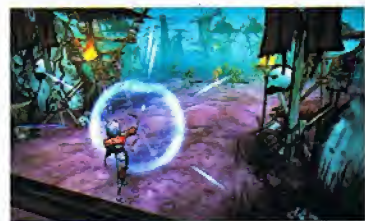
CAPERUCITA CON KATANA EN AKANEIRO: DEMON HUNTERS

Lo nuevo de American McGee es un juego de rol free2play para navegador, que lleva a Caperucita Roja al Japón Feudal.

Este mes, echamos un vistazo a «Akaneiro: Demon Hunters», un free2play, nacido como proyecto de la financiación colectiva que alcanzó sus objetivos en muy poco tiempo y que ya puedes probar gratuitamente. La compañía responsable de su desarrollo es Spicy Horse Games, —actual editora de American McGee— que ya conocemos por títulos como «Alice: Madness Returns» y «Grimm». «Akaneiro» está inspirado en el cuento tradicional de Caperucita Roja, pero integrado, nada menos, que con el folklore japonés, ahí es nada. Se trata de una combinación de rol y acción hack'n'slash, desde una perspectiva en tercera persona que puedes jugar desde tu PC o a través de un navegador web, desde un tablet o Mac.

Caperucita sangrienta

Con un planteamiento tan excéntrico, de entrada, lo que más llama la atención en «Akaneiro: Demon Hunters» es su espectacular diseño artístico. Los gráficos 3D imitan ilustraciones a color y recrean una fantástica era Edo de Japón con gran espectacularidad.



Se juega fácilmente, es gratuito y, la verdad, tiene un diseño artístico brutal.



¡Que no te coma el lobo! Caperucita convertida en una "witcher" a la caza de lobos demoníacos.

«Akaneiro» ha sido lanzando con una veintena de mapas, aunque se espera que se vayan incorporando nuevos contenidos y actualizaciones... Y no le vendrán nada mal. El juego ha sido criticado por un sistema de recompensas que no sólo afecta a la obtención de habilidades para Caperucita, sino para también avanzar y resulta demasiado exigente. Puede acelerarse el proceso por medio de micro-pagos, pero su sistema de juego, sin duda, mejoraría con modificaciones en este aspecto.

No obstante, no hay que perder de vista que se trata de un F2P que puede ser perfeccionado. Puedes jugarlo si te registras en: www.angry-red.com



MINIROL EN DESCARGA

«SACRED CITADEL»



Desde el pasado 17 de Abril, «Sacred Citadel» está disponible para su descarga por 14,99 €. Este juego de Deep Silver, es la antecala para el esperado «Sacred 3». Al mismo tiempo, la compañía ha lanzado el primer contenido descargable para «Sacred Citadel», bajo el título de «Jungle Hunt» que puedes adquirir por 4,99 € adicionales e incluye un nuevo capítulo de la historia, un escenario y tres niveles. www.sacred-world.com

TU ROL CON «RPG MAKER»



Si tienes inquietud por el diseño de juegos, la colección de aplicaciones «RPG Maker» te ofrece un montón de herramientas para que puedas desarrollar tus propias quest y campañas fácilmente. Existen varias «suites» en función del tipo de juego y ambientación que quieras recrear, desde juegos futuristas a los de inspiración oriental. La versión «RPG Maker VX Ace Lite» es gratuita. store.steampowered.com

«D&D: CHRONICLES OF MYSTARIA»



Como se anunció en la pasada feria PAX, Capcom prepara una nueva entrega del universo «Dungeons & Dragons» que rescata dos de clásicos de la era de las recreativas. En «D&D Chronicles of Mystaria» estarán reunidos «Tower of Doom» y «Shadow over Mystaria». El lanzamiento está previsto para el próximo junio como descarga digital y el juego tendrá un precio alrededor de los 15 €. www.capcom.com

¡EXTRAS!

TIENDA ONLINE DE BETHESDA

COMPRAS TU HÉROE DE «SKYRIM»

Hace unas pocas semanas que Bethesda ha inaugurado su tienda online. En ella podremos encontrar artículos de merchandising y el primero de ellos es una espectacular figura del Sangre de Dragón (o Dragonborn) creada por Alejandro Pereira. Mide unas 16" y tendrá un precio estimado de unos 300\$ (100 \$ la reserva). store.bethsoft.com



MÁS ALLÁ DEL MURO

COMPRAS LIBRO DEL UNIVERSO «JUEGO DE TRONOS»

Si eres un incondicional de Canción de Hielo y Fuego, a los libros de George RR Martin y el juego de Rol ahora puedes este interesante volumen. «Más Allá del Muro» es una colección de ensayos sobre la obra literaria que recorre desde Juego de Tronos hasta Danza de Dragones. Su precio es de 14,95 €. www.edgeent.com



» ACTUALIDAD » «HEROES & GENERALS»

HEROES & GENERALS REINVENTA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Estrategia y acción en primera persona se fusionan en un free2play multiplataforma de lo más original

Se han hecho muchos de juegos de la Segunda Guerra Mundial, pero ninguno como «Heroes & Generals». El carácter único y distintivo de este título, obra del estudio danés Reto-Moto, se debe a dos razones. La primera, que es verdaderamente multiplataforma, ya que consiste en un plugin de unos 500 MB para navegadores. Y, la segunda, que combina la acción FPS y la estrategia como nunca antes se había hecho, inaugurando una nueva fórmula que, probablemente, creará escuela.

Lo mejor de dos géneros

La dinámica se divide en dos vertientes muy diferenciadas pero íntimamente ligadas: estrategia y acción. La estrategia se desarrolla en tiempo real sobre un mapa en el que están marcados los objetivos de conquista y unas rutas que los unen. Puedes crear diferentes tipos de unidades, tales como infantería, infantería mecanizada, paracaidistas y aviones de combate... Y, como en muchos juegos de estrategia, puedes desplazarlas por el mapa a través

de las rutas aliadas y hacia los objetivos de conquista.

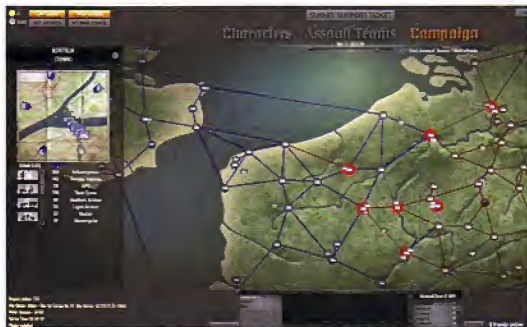
Lo que no tiene cualquier juego es la combinación de todo esto con la acción FPS. Y es que, una vez emplazadas las tropas en un objetivo, esas tropas en realidad no combaten, sino que proporcionan tiquets para que en el modo FPS los jugadores de uno y otro bando participen en la batalla y reaparezcan tras cada muerte encarnando esos roles: infantería, infantería mecanizada, paracaidistas, etcétera. Un bando gana la batalla cuando el otro se queda sin tiquets de cualquier tipo de tropa.

Así explicado, puede parecer simple, pero la verdad es que «Heroes & Generals» requiere de un cierto tiempo de aprendizaje, sobre todo porque hay que tener en cuenta que está en inglés. Si te animas a probarlo, es gratuito con micropagos. Lo encontrarás en:

www.heroesandgenerals.com



Para ser un juego de navegador, los gráficos están muy bien y además corren con fluidez y en Full HD en equipos modestos.



El mapa de la campaña es más complicado que el modo FPS, pero una vez le coges el truco es como otros juegos de estrategia.

EL PERSONAJE



BLUEVINDICATOR

Soy un soldado de nivel 32. Me reconocerás en el campo de batalla de «Blacklight» por mi casco plateado y mi camuflaje gris. Eso sí llegas a verme, porque soy un maestro del camuflaje con mi capa de invisibilidad.

Últimamente no salgo del mapa Centre, el lugar donde se juega al nuevo modo OnSlaught. Dado mi alto nivel, suelo apuntarme sólo a partidas de dificultad Hardcore, en las que la única manera de acabar con los zombies es con tiros en la cabeza.

Para no fallar esos disparos tan precisos las armas que vengo utilizando son, como primaria, el Tactical SMG combinado con un silenciador y una culata que reducen su ya de por sí bajo retroceso. Y, como secundaria, nada mejor que la Shotgun AR-K, ideal para arrasar con todo en las distancias cortas.

En cuanto al resto del equipamiento, suelo llevar blindaje ligero para moverme rápido sin tener que correr con la capa de invisibilidad activada todo el tiempo. En el modo OnSlaught, dado que no hay respawning, prefiero un blindaje grueso como el del chaleco de nivel 29.

¡SIGUE JUGANDO!

EL UNIVERSO DE «HAWKEN» EN VIÑETAS

» ACTUALIDAD » ACTUALIZACIÓN Y CÓMICS DE «HAWKEN»

¡Buenas noticias sobre «Hawken», el espectacular simulador de mechs de Adhesive Games! Por un lado está la última actualización, que añade el mapa facility, el mecha Raider y la habilidad Blitz. Por otro, la publicación de una novela gráfica, que viene a expandir el universo de fantasía de los cómics. Estos cómics, titulados «Hawken: Genesis» y de unas 12 páginas cada uno. Son gratuitos y puedes leerlos con sólo registrarte en esta web:

www.comixology.com



«BLACKLIGHT: RETRIBUTION» ESTRENA PVE, MODOS Y MAPAS

» ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «ONSLAUGHT» PARA «BLACKLIGHT: RETRIBUTION»

«OnSlaught» es el nombre con el que Zombie Studios ha bautizado la primera expansión de «Blacklight: Retribution». Es totalmente gratuita, y viene cargada de contenido: el modo survival cooperativo OnSlaught que introduce el PvE en el juego, otros tres modos de juego PvP y tres escenarios: Metro, en una estación del suburbano, Safehold, ambientado en una plaza en ruinas, y Center, un espacio abierto exclusivo para el modo OnSlaught.

blacklight.perfectworld.com



Qué raros... ¡Qué buenos!

Reconocerás que hace falta echarle imaginación hacer un videojuego... ¡sin vídeo!
Pues resulta que eso es sólo el principio...

La aparición y proliferación de tablets y smartphones y, sobre todo, su adopción como plataformas de juego, ha propiciado que a los géneros tradicionales que cualquier jugador de PC conoce y domina (rol, aventura, estrategia...) se les han ido uniendo nuevos tipos de juegos con características propias, difíciles de imaginar fuera de este tipo de dispositivos. "Endless Runners", juegos de física, de "granjas", de "Tower Defence"... son conceptos que antes eran como mínimo minoritarios, cuando no inexistentes, y que sin embargo ahora copan los primeros puestos de las listas de los juegos más populares tanto en iOS como en Android, lo que en otras palabras quiere decir que son jugados por millones y millones de personas.

Sin embargo, esos no son los juegos que os queremos presentar en este artículo. Aquí os queremos hablar de los juegos que van todavía más allá, de las ideas más peregrinas o, directamente, disparatadas que desafían cualquier clasificación y que, si acaso, forman cada uno de ellos su propio género particular. Ese tipo de juegos abundan en la tiendas de apps –un motivo más por el que estar agradecidos de su existencia– pero aquí os traemos un de los más originales (y divertidos) que hemos podido encontrar.

SPACE TEAM iOS



Un juego multijugador en el que cada uno de los hasta cuatro participantes debe tener una copia instalada en su dispositivo. Cada uno es un tripulante de una misma nave espacial que huye de una gigantesca explosión. En tu pantalla aparecen una serie de controles con nombres descacharrantes (en inglés) y, al mismo tiempo, mensajes que te dicen lo que hay que hacer. La gracia está en que la mayoría de los mensajes se refieren a aparatos que están en la pantalla de uno de tus compañeros, así que todo estriba en conseguir que tus compañeros hagan a tiempo lo que les gritas mientras escuchas si los otros gritos se dirigen a ti.

FICHA TÉCNICA

► Sistemas: iOS (universal)
► PVP: Gratis ► Tamaño: 22,8 MB
► Idioma: Inglés ► Estudio/Cia: Henry Smith
► Web: www.sleepingbeastgames.com/spaceteam/

LETTERPRESS iOS

«Letterpress» es un juego en el que tienes que formar palabras (en inglés) eligiendo de entre una cuadrícula de 25 letras disponibles, pero también es un juego de estrategia en el que tu objetivo es controlar el terreno para dominar el acceso a los recursos. Cada vez que usas en una palabra una letra de la cuadrícula, la coloreas de tu color (rojo o azul). Si usas una letra del contrario, se la quitas, cambiando su color al tuyo, y al final de la partida gana el que más letras tenga de su color. El toque estratégico definitivo consiste en que si rodeas una letra por letras de tu color ésta queda bloqueada y el oponente no puede utilizarla.



FICHA TÉCNICA

► Sistemas: iOS (universal), Android
► PVP: 0,99€ ► Tamaño: 886 KB
► Idioma: Inglés
► Estudio/Cia: Atebits/grAPPIruit
► Web: www.atebits.com/letterpress/

RIDICULOUS FISHING iOS



Cuando un juego ya te avisa en el título con la palabra "ridículo" es que la cosa va a ser disparatada, para mal o, como es el caso de este genial juego, para bien. Tu personaje es un pescador que, para empezar, debe conseguir que su anzuelo baje lo más profundo posible en el mar esquivando todos los peces que lo pueblan. Cuando por fin chocas con un pez, el proceso se invierte, el anzuelo comienza a subir y tu objetivo es que el anzuelo choque y enganche tantos peces como sea posible. Cuando el anzuelo llega a la superficie los peces salen disparados por los aires y para capturarlos debes echar mano de tu arma y empezar a dispararles.

FICHA TÉCNICA

► Sistemas: iOS (iPad/iPhone), Android
► PVP: Gratis ► Tamaño: 30,9 MB / 33,3 MB / 13 MB
► Idioma: Inglés
► Estudio/Cia: PerBlue
► Web: www.parallelkingdom.com

NO SÓLO EN IOS



Aunque sin duda las plataformas portátiles son un hervidero para los juegos más originales conviene recordar que no son el único lugar donde brilla la creatividad. De hecho, muchos de los juegos que han dado que hablar en las tiendas de apps provenían de... ¿lo adivinas?... Efectivamente, del PC.

Sin ir más lejos, títulos como «World of Goo» (originalmente un juego de Wii), «Magicka», «Spacechem» o

«Plants versus Zombies» –todos ellos juegos excelentes, pero sobre todo, enormemente originales y sorprendentes– han pasado por nuestros ordenadores antes de llegar a nuestras tabletas y smartphones. Eso sí, en prácticamente todos los casos hay que reconocer que la versión táctil resulta más divertida y jugable que la, digámoslo así, "tradicional". Vamos, que es mucho más divertido jugar "con los dedos" que a base de teclas y ratones.





PAPA SANGRE iOS

Es uno de los títulos más originales y sorprendentes de todo el catálogo de la App Store, porque «Papa Sangre» se juega... ¡con los oídos! El argumento del juego te lleva a rescatar el alma de tu amada al mundo de los muertos, donde tus ojos no sirven para nada, pero tus orejas, sí. La meta en cada nivel es un sonido particular, y para guiarte hasta él se recurre a un estéreo binaural magistral que te permite apreciar la dirección de todos los sonidos. No es un juego para todo el mundo, está en inglés y los diálogos abundan, pero si te atreves con él no habrás probado un juego más absorbente y sobrecogedor que éste. ¡Palabra!

FICHA TÉCNICA

► Sistemas: iOS (Universal)
► PVP: 4,49€
► Tamaño: 189 MB

► Idioma: Inglés
► Estudio/Cia: Somethin' Else
► Web: www.papasangre.com



SUPER HEXAGON iOS



Lo más probable es que arranques el juego... y te maten. Eso te pasará dos o tres veces. Luego dirás "Aaahh, ya lo pilló", esto consiste en girar en círculo el triángulito pequeño del centro". Luego te pondrás a jugar y te matarán. Pensarás: "Ya está, el truco es seguir el ritmo de la música", y es así. Pensarás también: "No, el truco es girar rápidamente", y también es así. Pero te seguirán matando, porque éste es uno de los juegos más endiablidamente difíciles que han pasado por nuestras manos. Lo bueno es que también es uno de los más endiablidamente adictivos y divertidos que hemos visto en mucho tiempo.

FICHA TÉCNICA

► Sistemas: iOS (universal), Android
► PVP: 2,69€ / 2,34€
► Tamaño: 23,3 MB / 26 MB

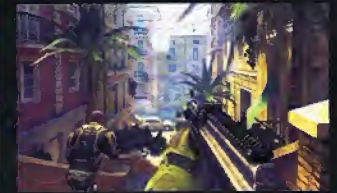
► Idioma: Inglés
► Estudio/Cia: Terry Cavanagh
► Web: www.distractionware.com

¡Vuelve Duke Nukem!

Si eres amante de lo retro, te entusiasmará tanto como a nosotros saber que ya puedes jugar en tu dispositivo iOS preferido al «Duke Nukem II» original, gracias a la versión que acaba de hacer del mismo el estudio Interceptor Entertainment. ¿Su precio? 1,79€ de nada.



También en Windows Phone



Los usuarios de Windows Phone 8 aficionados a la acción estarán encantados de saber que ya está disponible en la Windows Phone Store el popular juego acción en primera persona «Modern Combat 4», de Gameloft. Eso sí, su precio, 6,49€, y la elevada cantidad de espacio necesaria para su instalación, alrededor de 5 GB, pueden desanimar a más de uno.

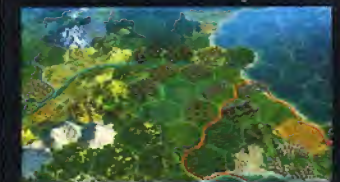
Combates heroicos

Ya puedes encontrar en App Store de Apple la versión iOS del juego de Warner Bros. Entertainment



«Injustice: Gods Among Us». Se trata de un juego gratuito (con micropagos "in app") de cartas coleccionables que cuenta con gráficos espectaculares y te permite entablar combates por equipos, 3v3, con algunos de los personajes más populares de DC como Batman, Superman, Wonder Woman o Green Arrow, entre otros.

¿Civ V en iOS?



Una de las noticias del mes en lo que a juegos de iOS se refiere ha sido sin duda el anuncio por parte de Jake Solomon –diseñador jefe en Firaxis– que más allá de la versión para la App Store que están desarrollando de «XCOM: Enemy Unknown», de realizar una versión iPad de uno de sus éxitos más recientes, «Civilization V». ¿Podría un aficionado a la estrategia pedir más? No parece probable.



Hace 10 años

La búsqueda del realismo y las adaptaciones del cine eran las tendencias predominantes, pero había lugar para propuestas arriesgadas.

En la revista de Enero de 2003, coincidían las reviews de los últimos grandes títulos para la campaña navideña de 2002 —a tiempo para Reyes— y un buen puñado de las promesas que esperábamos disfrutar a lo largo del año recién estrenado. La concurrencia de lanzamientos y novedades de grandes apuestas, títulos llegados del cine como la segunda entrega de «Harry Potter» continuaciones de sagas conocidas como «SimCity» y propuestas originales que buscaban diferenciarse de todo lo demás.

Descubierto en la sombra

Desde sus estudios de Montreal. Ubi nos daba acceso a la primera versión

jugable de «Splinter Cell», su gran apuesta para 2003. Siguiéndole la pista desde el E3, en Micromanía pudimos ver su potencial. En movimiento, «Splinter Cell» era un juego avanzado, incluso demasiado... Proyectaba sombras con un realismo inédito... ¿Podrían los ordenadores del momento mover un juego así? Pero su jugabilidad, interpretando la acción táctica, era lo que más llamaba la atención. «Splinter Cell» se concentraba en el control directo de un sólo personaje, Sam Fisher. El



Aunque lo suyo era pasar inadvertido, Sam Fisher atrajo todas las miradas con su espectaculares escenas.



Harry Potter repetía éxito con «La Cámara Secreta» tras su paso por el cine.

sigilo era la clave. Sam podía cargar los cuerpos de centinelas aturdidos para esconderlos, percibir el entorno con gafas de visión nocturna o detectar enemigos con su visión térmica, permaneciendo oculto. Todo ello era necesario para completar misiones de infiltración sin ser detectado y, a veces, sin pegar un solo tiro. La IA de los enemigos y la tensión te obligaban a contener instintivamente la respiración en muchas escenas.

Tradición y originalidad

La gestión en «SimCity», los turnos de «UFO» y el tiempo real de «Hegemonía» ofrecían todas las variantes de la Estrategia, mientras que «Total Immersion Racing» pasaba a toda Velocidad. El ingrediente exótico lo ponía «Impossible Creatures» y Gamepro le echaba valor y nos presentaba el simulador taurino, «Torero».

MICROMANÍA 96, TERCERA ÉPOCA

La primicia de la preview de «Splinter Cell» mereció la portada de aquel número. Comentamos medio centenar de juegos en las distintas secciones, desde «SimCity 4» hasta «La Comunidad del Anillo».



SAM FISHER Y «SPLINTER CELL»

El agente de Third Echelon Samuel "Sam" Leo Fisher era un total desconocido hace diez años, pero muy pronto se convirtió en una celebridad de los videojuegos, siendo su visor triple un reconocible icono de la saga y del subgénero de la acción-sigilo. A lo largo de las cinco entregas de la saga, Fisher ha sido objeto de traiciones y chantajes y ha sido "quemado" como agente. Ahora prepara su regreso en el presente año con «Splinter Cell: Blacklist».



Hace 20 años

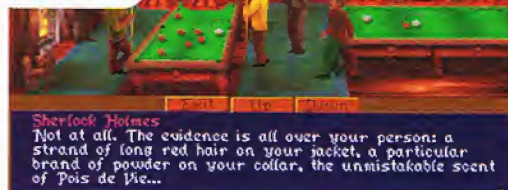
Divertidos arcades de plataformas, aventuras intrigantes y hasta un simulador de vida coincidían en aquellos días.

En el año 1993, tras la resaca de los JJ.OO. y la Expo, en España se nos echaba encima la amenaza de una crisis galopante. Lejos de la gravedad de la crisis actual, también tendría más tarde su incidencia en los videojuegos y la industria del hardware. Por el momento, a cuenta de la crisis, empezarían a ofertarse packs de juegos, reediciones, máquinas... Pero a nivel internacional, los grandes proyectos seguían su marcha. El PC clónico bajo DOS se imponía a otras ordenadores y era la plataforma en la que se concentraban los desarrollos más ambiciosos. La aparición del

CD-ROM en los ordenadores domésticos iba a cambiar pronto el panorama de los videojuegos, pero aún faltaba.

Más inmediatamente, de las recreativas —que aún gozaban de una gran popularidad— nos llegaba la esperada conversión de «Dragon's Lair III: The Curse of Mordread». Como juego, este arcade de Advanced Microcomputer Systems y Taito tenía una interacción de lo más limitada y requería

«Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» era una aventura soberbia.



Sherlock Holmes: Not at all. The evidence is all over your person: a strand of long red hair on your jacket, a particular brand of powder on your collar, the unmistakable scent of Pois de Vie...

aprenderse con exactitud una larga secuencia de toques del mando para llegar al final... Pero pocos podían resistirse al encanto de las animaciones de Don Bluth —un ex dibujante de Disney— el tono cómico y surrealista de la historia, y la sexy princesa Daphne, que había sido animada partiendo de fotos de Playboy.

Investigación y realismo

Más interesantes como videojuegos eran las aventuras que comentábamos en aquel número 57. En «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» de Mythos Software podías recorrer el Londres victoriano, en busca de pistas, para resolver el caso del Escalpo Mellado. Para ayudarte, ofrecíamos una solución completa.

Entre las novedades nos encontraríamos con el apocalíptico «Daughter of Serpents», un exótico título en el

MICROMANÍA 57, SEGUNDA ÉPOCA

«Dragon's Lair» era la saga más vistosa de la época y una tercera entrega tenía asegurada su portada, junto con el análisis y una socorrida guía completa... Pero había mucho más que contar.



DIRK, EL ATREVIDO

Este valiente, audaz e inagotable caballero, nacido del pincel del animador Don Bluth, fue una de las claves del éxito de la saga «Dragon's Lair». Siempre al rescate de la princesa Daphne, tenía un porte aguerrido, pero cómico y algo bobalicon al mismo tiempo. Y es que el humor era un ingrediente indispensable ayudarte a sobrellevar la de veces que fracasaba el pobre... las cien primeras, al menos.



En «Dragon's Lair III» tenías que viajar en el tiempo y adentrarte en un «País de las Maravillas» para rescatar a la princesa.

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Además de comentar los videojuegos de actualidad, en la Micromanía de hace dos décadas dedicábamos unas páginas en la sección Panorama Audiovisión, para echarle un vistazo a las distintas ofertas de ocio que se nos presentaba en el cine y la música que a veces resultaba ineludible.

► **Drácula de Bram Stoker** era, lejos de toda duda, la película del momento. El film -dirigido por F.F. Coppola y protagonizado por Gary Oldman, Keanu Reeves y Winona Ryder- daría lugar a un juego de puzzles y aventura en primera persona pocos meses después, desarrollado por TAG y Psygnosis. Tendríamos ocasión de comentarlo más adelante. No obstante, la impecable factura técnica y artística de la película



inspiró el desarrollo de otros muchos juegos en los años siguientes.

► **Otras pelis** del momento que lograron tener eco en la cultura popular, fueron el drama militar "Algunos Hombres Buenos" -con Cruise vs Nicholson- y las tortas de Steven Seagal en "Alerta Máxima".



que Millenium combinaba aventura y rol. Estaba inspirado en "Los Mitos de Cthulhu" de Lovecraft, pero resultaba algo lineal y fácilón.

Rol ciberpunk y arcades

Mucho más profundo y estimulante era «B.A.T. II», un futurista JDR de Ubi. En esta entrega combinaba combates, la aventura gráfica, el pilotaje de naves en primera persona, táctica, puzzles, implantes ciberné-

ticos y hasta un toque de simulador social, con el que tenías acceso a una red de contactos. ¡De lo más innovador!

Los plataformas también gozaban de popularidad, como «Bill's Tomato Game», de Psygnosis, que introducía puzzles de física pese a estar basado en un scroll 2D. El arcade «Luigi & Spaghetti», de la española Topo Soft, era más tradicional, pero también era muy divertido.



«B.A.T. II» estaba ambientado en una nueva Roma futurista y tenía una ambientación ciberpunk genial.

Análisis y guía de «Dragon's Lair III»



Es un viaje fantástico por el tiempo... Del Antiguo Egipto al País de las Maravillas, pasando por el piano de Beethoven. Lo imprescindible era la guía con la secuencia de comandos de cada escena.

Las nuevas plataformas y las máquinas del futuro

El hardware merecía un amplio espacio en el repaso de la actualidad. La arquitectura de 32 bit y los primeros reproductores de CD llegaban a los ordenadores. También aparecía el modo vibración en los teléfonos móviles.



Solución de «Alone in the Dark»



El genial juego de Infogrames podía resultar muy difícil, además de terrorífico. Así que empleamos ocho páginas para ofrecer una solución completa, con capturas, objetos y mapas detallados de cada rincón de la mansión Derceto.

Relatos de Nexus 7 y curiosidades de la actualidad

Las noticias daban paso a un vistazo alternativo de la actualidad: con capturas curiosas enviadas por los lectores como la de Goku o las distintas carátulas para «Cruise for a Corpse». Nexus 7 nos contaba un relato inspirado en la realidad virtual.



Control táctil, visual y directo

PRODUCTO
recomendado
micromanía



RAZER DEATHSTALKER ULTIMATE

Presentado dentro de la categoría "Elite" de Razer –la más alta para sus periféricos– el DeathStalker ha estrenado su versión Ultimate de 2013 ya en **castellano (con ñ)**. Se trata de un teclado gaming de vanguardia, con un estudiado diseño que incorpora un **reposamanos fijo**, buen tacto (de chicle, eso sí) un cable resistente y fiabilidad (anti-ghosting y 1 ms de respuesta). Pero su principal característica es el **innovador interfaz SwitchBlade**, que integra un LCD touchpad y 10 teclas dinámicas. Éstas pueden **lucir y activar las múltiples aplicaciones** de serie (macros, Facebook, Gmail) o cualquier otra específica de juegos. Con ello, el DeathStalker Ultimate ofrece una solución ingeniosa, utilísima y con un sinfín de opciones para juegos y ocio.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

FICHA TÉCNICA

- Teclado: Castellano, 102 teclas (87+5+10)
- Pulsación/tacto: De tipo chicle
- Iluminación: 3 colores base, ajustable
- Touchpad: LCD táctil, con soporte para teclado numérico, gestos, navegador, etc.
- Teclas dinámicas: 10 (ajuste para apps)
- Teclas programables 5, (a la izquierda)
- Software de gestión: Synapse 2.0
- Conexión: USB
- Precio: 249,99 €
- Web: www.razerzone.com/es-es

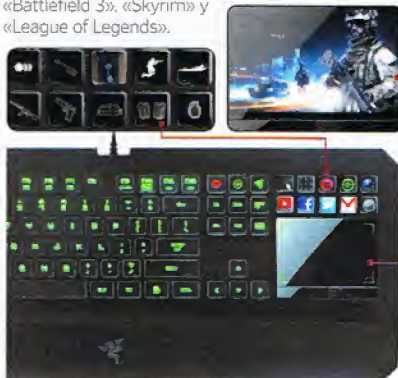
CONTENIDO

Aparte del teclado mismo, la caja del DeathStalker Ultimate contiene unos **cuantos elementos notables**. Puedes contar con un manual, con su sección en castellano, e incluso con una guía rápida para sacarle partido de inmediato a las posibilidades del Switchblade y el software Synapse 2.0. También incluye un protector para el LCD del touchpad y dos pegatinas con el emblema de Razer.



INTERFAZ SWITCHBLADE

Es el elemento más distintivo del Razer DeathStalker, la joya del teclado. Consta de 10 teclas táctiles dinámicas y adaptables, y un touchpad LCD. Juntos pueden activar comandos, macros, habilidades, hechizos... El LCD puede mostrar información del juego o widgets de apps. Ya hay 6 apps específicas para juegos, incluyendo «Battlefield 3», «Skyrim» y «League of Legends».



SOFTWARE SYNAPSE 2.0

La instalación de Synapse 2.0 requiere registrarse online, pero enseguida merece la pena. Permite guardar tu configuración en la nube y ofrece un menú sencillo, completo y en Castellano de todos periféricos Razer compatibles instalados. Para el DeathStalker puedes definir macros, la iluminación e ilimitados perfiles. El touchpad puede funcionar como un ratón auxiliar.



Visión panorámica a lo grande

AOC MYMULTI-PLAY 29

- » MONITOR » Precio: 499 €
- » Más información: AOC
- » www.aoc.com

El fabricante AOC acaba de lanzar el espectacular monitor myMulti-Play de **29 pulgadas**, capaz de una **resolución de 2560x1080** en un formato panorámico de **21:9**. Consiste en un monitor LED con panel IPS que cuenta con un tiempo de respuesta de **5 ms** e integra altavoces. Dispone de entradas HDMI, DVI, doble DisplayPort y soporte para el estándar VESA.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



Sonido elegante

GENIUS SP-HF800B

- » ALTAVOCES 2.0 » Precio: 40 €
- » Más información: Genius » www.geniusnet.com

La gama de altavoces de Genius ha incorporado una nueva línea de modelos con un **acabado en madera**, material que además de lucir un aspecto característico, ofrece una **acústica estu-penda**. Los SP-HF800 B ofrecen sonido estéreo de dos vías con una **potencia de 20 W**, pero existen modelos de hasta 60 W (SP-HF2020 V2).

INTERÉS ●●●●●●●●●●



El sonido 3D más avanzado

MAD CATZ F.R.E.Q. 7

- » HEADSET » Precio: 199,99 €
- » Más información: MAD CATZ
- » www.madcatz.com

Ya está disponible el nuevo F.R.E.Q.7 (en rojo, mate, negro y blanco). Aunque orientado al gaming, tiene calidad y prestaciones seductoras para cualquier usuario. Cuenta con **sonido 7.1 Dolby HeadPhone** y Pro Logic IIx, y es **compatible con tablets**.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



Memoria ágil y segura

KINGSTON HYPERX BEAST 16 GB DDR3-1600 QUAD-KIT

- » KIT CUÁDRUPLE DE MEMORIA RAM » Precio: 152,90 €
- » Más información: Kingston » www.kingston.com



Provista de un eficaz disipador de calor que aumenta la fiabilidad de estos módulos, este kit de 4 módulos DIMM HyperX Beast, es una opción idónea para equipar tu PC con 16 MB compatibles con los últimos chipsets en doble canal.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

Potencia concentrada

ASUS DIRECTCU MINI

- » TARJETA GRÁFICA » Precio: Por determinar
- » Más información: ASUS » www.asus.es

¿Es posible disponer de una GPU de **altas prestaciones** en una pequeña tarjeta? ASUS responde afirmativamente con el diseño de las nuevas DirectCU Mini. Por el momento, planean lanzar esta gráfica con **GPU Nvidia GTX 670** con 2 GB GDDR5 y salidas DVI, HDMI y DisplayPort. Ocupa dos slots pero podrías instalarla en un miniPC con **placa base ITX**.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



Pequeño, personalizable y poderoso

MOUNTAIN SMART DOT

- » MINI PC » Precio: 879 € (más IVA)
- » Más información: Mountain » www.mountain.es

La firma Mountain, inaugura una nueva gama de **ordenadores mini**, bajo el nombre Smart Dot, con un alto rendimiento. El primero de estos equipos cuenta con un chip **Intel Core i7-3770K**, placa base con chipset Z77, gráfica Intel HD 4000 WiFi, **8 GB de RAM** y discos duros HDD de 1TB y SSD de 120 GB.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



Amplitud y libertad de movimientos

LOGITECH TOUCHPAD T650

- » TOUCHPAD » Precio: 79,99 €
- » Más información: Logitech » www.logitech.com

Logitech ha ampliado su oferta de periféricos con la introducción de un trackpad para Mac y un touchpad análogo para PC, ambos **recargables e inalámbricos**. El Touchpad T650 viene optimizado para **Windows 8**, con soporte para hasta **13 gestos** táctiles, la funcionalidad de un ratón y una autonomía de hasta 1 mes.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

¡Todavía más grande!

DELL ULTRA SHARP U3014

- » MONITOR » Precio: 1.099 €
- » Más información: Dell
- » www.dell.es

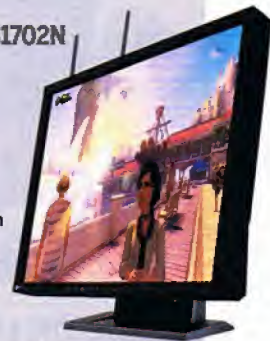
Van ya tres los monitores que comentamos este mes, pero todos merecen la pena. El más imponente es este Ultra Sharp U3014 de Dell, una pantalla LED de **30 pulgadas** con una resolución de **2560x1600** en 16:10. Cuenta con un **procesador de imagen de 12 bits** y si se te va de presupuesto, hay versiones de 27" (U2713) y 24" (U2413) más asequibles.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



EIZO DURAVISION FDS1702N

¡Lo último y más avanzado en monitores! El modelo Duravision FDS1702N del fabricante Eizo se desmarcará de los caros modelos industriales, facilitando el acceso a la **tecnología de transmisión de imagen remota**, mediante WiFi. Existirá también una variante con pantalla táctil: www.eizo.es



ACER ICONIA A1

Si los tablets aún te parecen un lujo muy caro, ve quitándote la idea de la cabeza. Acer ha presentado el nuevo Iconia A1-810, un modelo de **7,9 pulgadas** (como un iPad mini). Tiene un chip de 4 núcleos a 1,2 GHz, 1 GB de RAM, disco de 16 GB y pantalla IPS. Su precio 199 € y llegará en Junio. www.acer.es



ASUS SDRW-08U5S-U ULTRA SLIM



ASUS acaba de presentar las grabadoras externas de DVD más delgadas, con **sólo 13 mm de grosor**. Una solución que aún resulta interesante, al menos, antes de que todo esté en la nube. Más detalles en www.asus.es

CORSAIR OBSIDIAN 900D

Diriga a los entusiastas del modding, la Corsair 900D es una gigantesca caja de PC, capaz de integrar las configuraciones más extremas. Mide 80 cm, admite doble fuente de alimentación y sistemas de refrigeración líquida. Su precio es de 354 €. www.corsair.com



ARCHOS ARNOVA 90 G3

El Arnova 90 G3, se sitúa dentro de los tablets asequibles, no superior a 100 €. Cuenta con una pantalla de 9", procesador a 1 GHz y 512 MB de RAM, y 4 GB de memoria ampliables. Ofrece una cámara, conectividad WiFi y sistema operativo Android. www.archos.com





INFOMANÍA

DATOS

- ▶ Género: Acción
- ▶ Estudios/Compañía: 4A Games/Koch Media
- ▶ Distrib.: Koch Media
- ▶ Idioma: Español
- ▶ Fecha prevista: Mayo 2013

enterthemetromod.com/es

LAS CLAVES

- ▶ Será la continuación del **juego de acción postapocalíptico**, «Metro 2033».
- ▶ Continuará **la historia de Artyom**, tras los sucesos del título original.
- ▶ Utilizará **un nuevo motor gráfico, en el que la iluminación** ha sido uno de los aspectos más trabajados.
- ▶ Sólo tendrá campaña individual. **No habrá modo multijugador.**
- ▶ **El realismo de las armas será total.** Se han diseñado para ser operativas en la vida real.

Primera Impresión

4A Games continúa la historia de Artyom con un guión original, un nuevo motor gráfico y una acción no apta para claustrofóbicos. Prométe ser de lo mejor de la temporada.

El futuro, después de los Oscuros

Metro Last Light

Mutantes, radiación, disparos, una sociedad subterránea... Artyom nos invita de nuevo a conocer Moscú. ¿Te vas a resistir?

Cuando jugaste a «Metro 2033» —porque jugaste, ¿verdad? Y si no, ¿a qué esperas?—, ¿por qué final te decantaste? (¡ALERTA, SPOILERS!) ¿Salvaste a los Oscuros? ¿Les lanzaste el misilazo? Bueno, la verdad es que lo de los spoilers da igual. Y el final que escogieras, también. Si jugaste con «Metro 2033» y no lo acabaste, o no lo jugaste y no sabes la historia, pero vas a jugar con «Metro Last Light», te va a dar lo mismo lo anterior. El nuevo juego de 4A Games continúa la historia de Artyom, el protagonista de un juego de

acción postapocalíptica en un Moscú arrasado por la guerra nuclear y poblado de criaturas mutantes, justo en el momento en que «Metro 2033» acabó... icon el final en que aniquilaste a los oscuros! Así que, puesto que había que partir de un momento concreto, 4A Games escogió ese para que «Last Light» arrancase.

Problemas de conciencia

Si conoces la obra de Dmitry Glukhovsky en que se inspiran los juegos de «Metro» sabrás que existe un «Metro 2034», continuación del original, pero ese libro no es la base de «Last

Light», puesto que el nuevo juego de 4A Games ofrece un guión original que, como ya hemos dicho, continúa la historia de «Metro 2033» a partir del momento en que Artyom aniquila —o eso cree— a los Oscuros, mutantes telepáticos de enorme poder.

Precisamente por esa decisión, Artyom lleva tiempo con problemas de conciencia. ¿Habría significado un cambio positivo que humanos y mutantes se hubieran entendido? ¿Habría avanzado la humanidad hacia un futuro mejor? Todos esos pensamientos atormentan a Artyom, que no para de tener pesadillas mientras

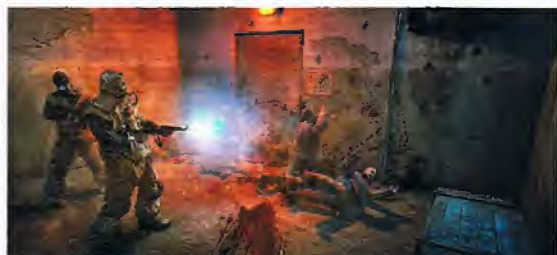


En los túneles del metro el enemigo no siempre es mutante... La continuación de «Metro 2033» nos lleva de nuevo al Moscú postapocalíptico.



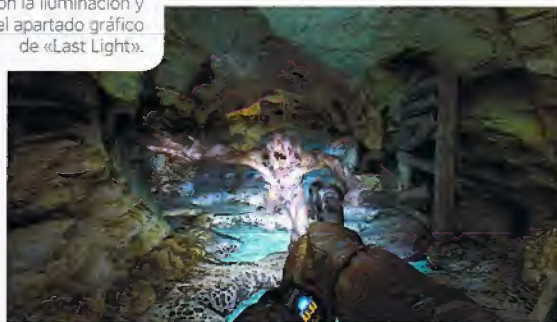
En los túneles no todo es oscuridad y claustrofobia

Uno de los aspectos más acertados del diseño de «Metro 2033» fue el acertado retrato de una sociedad que podría ser factible, pese al ambiente postapocalíptico. De hecho, el juego de 4A Games básicamente reflejaba una sociedad actual real, con sus virtudes y defectos, pero en un entorno... diferente. «Last Light» incide en este apartado de forma que verás hasta zonas de descanso, ocio y diversión que, además, tendrán su razón de ser en el guión.



¡Enciende tu luz!

4A Games está echando el resto con la iluminación y el apartado gráfico de «Last Light».



¿Cuántas balas te quedan para comprar? En la sociedad subterránea la moneda serán las balas, igual que en «Metro 2033».

sus semejantes se siguen hacinando en los túneles del metro de Moscú, huyendo de los mutantes salvajes, el invierno nuclear y las facciones más salvajes de supervivientes, establecidos en sociedades que van de la democracia al fascismo, en perpetua guerra unos contra otros.

Dentro y fuera

La versión beta que hemos podido jugar ofrece un arranque... significativo. Artyom y un compañero salen al exterior, a la superficie, en un arranque similar al que tenía «Metro 2033». La diferencia es que Moscú ofrece un aspecto distinto, ya no hay un invierno tan crudo y parece que los primeros rayos de sol comienzan a ofrecer un atisbo de una posible pri-

LOS TÚNELES DEL METRO DE MOSCÚ TRAS EL APOCALIPSIS ACOGEN DE NUEVO LA ACCIÓN MÁS EXPLOSIVA

mavera. ¿Estará el invierno nuclear acabando?

El espejismo de mejora —lo es— de las condiciones de Moscú en el año 2034 esconde una acción explosiva repleta de, una vez más, mutantes, enemigos feroces —humanos, sí—, angustia, claustrofobia y oscuridad. Y pesadillas, por cierto. Y es que este comienzo de esta versión beta no será el mismo que el de la versión final. Y hasta aquí podemos leer sobre la historia... Lo que sí te podemos asegurar es que la acción de «Me-

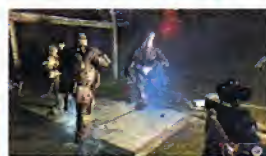
tro Last Light» basará gran parte de su diseño en la tecnología visual, especialmente en lo concerniente al uso de la iluminación. Los túneles del metro de Moscú, y las posibilidades enormes de la IA enemiga te ofrecerán un juego de fases lineales pero que podrás jugar de forma intensa o sigilosa. «Last Light» es uno de esos títulos que bajo su apariencia de sencillez y linealidad, esconden mucho más de lo que puedas imaginar. Y lo verás entre las sombras de los túneles, en pocas semanas. **A.P.R.**

SE PARECE A...



► COD BLACK OPS II

La acción futurista de «Black Ops II» no es apocalíptica, pero a sí tan intensa como la de «Last Light».



► METRO 2033

El predecesor de «Last Light» sienta las bases de la acción, diseño y ambientación del nuevo juego.



INFOMANÍA

DATOS

- ▶ Género: Survival Horror
- ▶ Estudios/Compañía: Capcom
- ▶ Distrib.: Koch Media
- ▶ Idioma: Castellano
- ▶ Fecha prevista: 24 de mayo de 2013

www.capcom-europe.com

LAS CLAVES

- ▶ Será un **nuevo capítulo en la saga «Resident Evil»**, ambientado entre la cuarta y quinta entregas.
- ▶ Ofrecerá un **estilo de juego bastante clásico**, más próximo a los juegos originales de la saga.
- ▶ Es una adaptación de un juego de Nintendo 3DS, por lo que **su apartado visual será bastante básico**.
- ▶ Los protagonistas que manejarás serán **Jill Valentine y Chris Redfield**.
- ▶ Incluirá **modos de juego extra**, como Asalto, y un nuevo nivel de dificultad.

Primera Impresión

Un giro inesperado en la serie con una adaptación del juego de 3DS, algo mejorada gráficamente, y que tira de un estilo y diseño mucho más clásico que las últimas entregas de la saga.

Una vuelta a los orígenes

Resident Evil Revelations

Zombis por todas partes. ¡Son una plaga! En ciudades, en playas, en barcos, en la tele, en el cine, en PC... ¡Pero mola machacarlos!

La de «Resident Evil Revelations» es una de las adaptaciones más inusuales al PC de un juego de consola. Sí, hay que dejarlo claro desde el comienzo porque no es sólo una curiosidad, sino un pilar básico para entender la nueva entrega del "survival horror" por excelencia, que llegará a nuestros discos duros en unas pocas semanas. Y es que «Revelations» no tiene su origen en PS3 o Xbox 360, sino en... Nintendo 3DS. De hecho, el nombre "oficial" de esta nueva entrega de la serie es «Resident Evil Revelations HD», como una puesta al día

del juego de la portátil remasterizado en su apartado visual, y que incluirá, además, unos cuantos modos de juego inéditos en el original.

Pero si «Resident Evil Revelations» tendrá, para lo que es habitual hoy, un aspecto visual un tanto "básico", no es menos cierto que poseerá virtudes importantes que te podrán hacer pasar esto por alto. Sobre todo, su estilo clásico «Resident Evil».

Survival Horror, sí

El extraño experimento de «Resident Evil 6», convertido más en un juego de acción bastante simplón y con no

pocos problemas de diseño, como hemos comentado en la review de este mismo número, pese a sus buenas intenciones e intentos por innovar, parece que quedará totalmente apartado en el diseño de «Revelations». El próximo juego de la serie se ha concebido desde el primer momento como un título bastante canónico en cuanto a las propias normas de «Resident Evil».

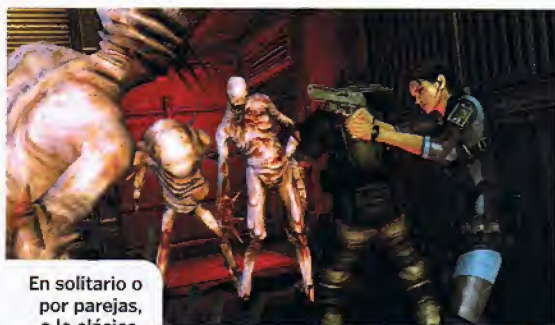
La aparición de dos de los personajes más clásicos de la serie, Jill Valentine y Chris Redfield –junto a sus acompañantes respectivos, Parker Luciani y Jessica Sherawat– es el pri-



Un poco más de marcha zombi con el Modo Asalto

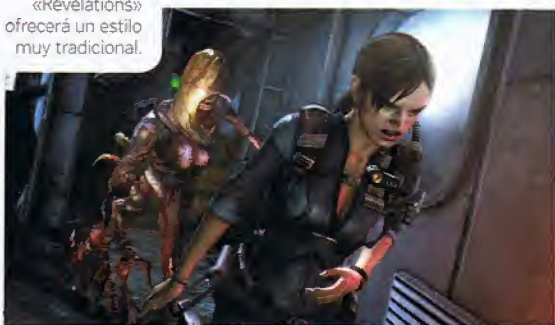
La inclusión de modos adicionales de juego en las entregas más recientes de «Resident Evil» se ha convertido ya en la tónica. En «Revelations» volverá Asalto, para jugar en modo cooperativo o individual, luchando contra hordas de zombis y otras criaturas, para subir el nivel de los personajes y actualizar las armas que luego podrás usar en campaña. Lo que, por otro lado, no te vendrá tampoco mal en el modo de dificultad extra que incluirá el juego.

¿Qué pasó entre «Resident Evil 4» y «Resident Evil 5»? Lo podrás descubrir en «Revelations», la adaptación al PC del juego que nació para Nintendo 3DS.



En solitario o por parejas, a lo clásico.

«Revelations» ofrecerá un estilo muy tradicional.



Si ves un poco raros a tus enemigos, ya sabes, es por el origen consolero del juego. Pero, aun así, la verdad es que el diseño molará.

mer indicio. La situación temporal de la acción de «Revelations» será entre el cuarto y el quinto capítulo de la saga, y la acción comenzará a bordo de un barco, el Queen Zenobia, un escenario repleto de monstruos, horrores y sorpresas. Y montones de rincones por explorar, objetos que encontrar y escenas cinemáticas que contemplar, antes de dirigirte a la ciudad de Terragrigia.

Volver la vista atrás

La primera versión que hemos podido probar de «Revelations» en PC es, como poco, sorprendente. Para lo bueno y para lo malo, pero tengamos en cuenta que es una versión inacabada y aún le queda bastante por pulir —pese a lo poco que falta para que

«REVELATIONS» TENDRÁ UN ESTILO DE JUEGO MÁS CLÁSICO QUE LAS ÚLTIMAS ENTREGAS DE LA SERIE

la versión definitiva esté disponible—. Y es que, además de esa estética ya casi "vintage" en lo técnico, esta versión PC presentaba algunos problemas gráficos. Algo que esperamos que quedará solucionado sin mucho problema.

Pero es también sorprendente —en este caso para bien— esa vuelta a los orígenes, ese mirar hacia atrás para un diseño de acción más clásico, como mencionábamos antes, donde las sorpresas están perfectamente medidas, donde las cámaras no te

juegan malas pasadas en medio de la acción y los objetos, la munición y la aventura presentan un desafío equilibrado y la ansiedad e intensidad te dominan de principio a fin. Algo que, por desgracia, está prácticamente ausente en «Resident Evil 6».

«Revelations» apunta a ser, por todas estas y más razones, una rara avis en la serie «Resident Evil», pero esa misma condición puede convertirse en su mejor baza... o en un arma de doble filo. En pocas semanas saldremos de dudas. **A.C.G.**

SE PARECE A...



► DEAD SPACE 3

No son zombis, sino necromorfos, pero los sustos te los llevas igual... en el espacio, eso sí.



► RESIDENT EVIL 6

Aunque el universo de juego es similar y algunos personajes repiten, aquí hay mucha más acción.



INFOMANÍA

DATOS

- ▶ Género: Velocidad
- ▶ Estudios/Compañía: Codemasters
- ▶ Distrib.: Namco Bandai
- ▶ Idioma: Castellano
- ▶ Fecha prevista: 31 de mayo de 2013

www.gridgame.com/es

LAS CLAVES

- ▶ Será un juego de velocidad en el que **competirás en carreras por América, Europa y Asia.**
- ▶ Existirán diversas categorías de coches, repartidas en **cuatro fases de desarrollo.**
- ▶ Incluirá el **sistema Liveroutes**, que creará trazados urbanos al vuelo para competir.
- ▶ El modo carrera se basará en **un guión en que un inversor** quiere crear una competición internacional.
- ▶ El **multijugador se basará en RaceNet**, para conectarte a jugadores.

Primera Impresión

Codemasters apuesta fuerte por el género de la velocidad, en el que son especialistas, con numerosas novedades de diseño y jugabilidad, y un nuevo sistema multijugador: RaceNet.

¡Pisando a fondo hasta la victoria!

GRID 2

De América a Europa. De Barcelona a Chicago. De un Mustang a un McLaren. Aquí se trata de quemar goma, gasolina... y de ganar.

La tecnología gráfico «EGO» fue creada por Codemasters para, entre otros desarrollar «GRID». El objetivo era ofrecer el máximo realismo posible en un juego de velocidad y competición pura en que los vehículos más exclusivos del mundo se pusieran a tu disposición.

Han pasado cuatro años y «GRID 2» ya calienta motores para que la carrera comience el próximo 31 de mayo. La primera versión jugable disponible a la que hemos podido echar mano nos ha presentado un título en el que la jugabilidad sigue siendo

prioritaria, pero con numerosas novedades en su diseño y estructura respecto a su predecesor. Y todo comienza con una carrera en Chicago...

Pisa el acelerador

«GRID 2» ofrecerá un planteamiento totalmente directo. Nada más arrancar el juego y entrar en lo que el modo carrera ofrecerá —esta primera versión no tenía activo el multijugador, ¡maldición!—, nos ponemos al volante de un Mustang en una carrera urbana por las calles de Chicago. Dos vueltas y muchos choques después —es lo que tiene un coche como

el Mustang, que es muy nervioso—, lo que nos sirve para ir comprobando las mejoras en el sistema de daños y deformaciones de «GRID 2», obtenemos las primeras impresiones: control sencillo y fino con el teclado, excelente detalle gráfico en vehículos y escenarios y una sensación de velocidad muy lograda, en cualquiera de las cuatro vistas disponibles —dos subjetivas y dos externas—. Y en cuanto queremos pasar a la siguiente carrera, el inversor entra en escena... ¿Que quién es el inversor? Su nombre es Patrick Callahan, y es un tipo hecho a sí mismo... —un con-

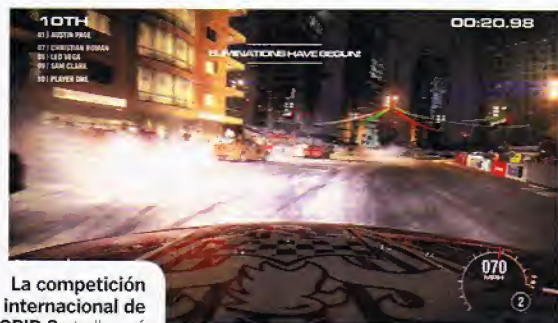


Prepárate para participar en la competición total sobre ruedas de «GRID 2»: carreras urbanas, muscle cars, deportivos, trazados de montaña... ¡pisa a fondo!



RaceNet, LiveRoutes... novedades sobre ruedas

Codemasters ha querido dar una vuelta de tuerca a la competición automovilística de «GRID 2» incorporando numerosas novedades a la misma. Algunas son de concepto, otras de jugabilidad pura. Liveroutes, por ejemplo, generará al vuelo, durante la propia carrera, los trazados en las competiciones urbanas. RaceNet, por su parte, será una red de competición multijugador, al estilo del Autolog de la serie «Need for Speed».



La competición internacional de «GRID 2» te llevará por América, Asia y Europa, de Chicago a Barcelona.



Los coches disponibles tendrán cuatro fases de desarrollo, desde las carreras "normales" hasta los superdeportivos.

cepto muy americano— que quiere organizar la competición automovilística definitiva por todo el mundo. Y te quiere a ti en ella.

Por todo el mundo

Europa, Asia y América, en ciudades y entornos rurales, serán los escenarios por los que correrás a los mandos de auténticos cochazos: BMW, Mustang, Pagani, Camaro, McLaren... Una auténtica pasada con muscle cars, superdeportivos, pepinos japoneses y mucho más.

Los coches de «GRID 2» estarán disponibles en cuatro fases, en que aumentarán de potencia a medida que avances en la competición y vayas labrándote una carrera como el mejor piloto del mundo. Una carrera

TU CARRERA COMO PILOTO SE CONVIERTE EN LA EXCUSA PARA UN EXPLOSIVO JUEGO DE VELOCIDAD

profesional apoyada por Callahan, lo que no deja de ser una excusa como otra para desarrollar un guión con ciertos toques cinematográficos que promete, en todo caso, estar a disposición de la jugabilidad y la velocidad, lo importante en «GRID 2».

Pero estas primeras carreras también dejan pistas de lo que está haciendo Codemasters con su proyecto en lo que a novedades en el diseño se refiere. Y ahí te toparás con nombres como Liveroutes, el sistema diseñado para que el juego te sor-

prenda en las carreras urbanas, generando al vuelo el trazado de las mismas por las calles de ciudades como Barcelona o Chicago, con lo que no te podrás aprender de memoria las pistas, o RaceNet, que nos hemos quedado —por ahora— con las ganas de probar, y que promete convertirse en toda una red social para los jugadores de «GRID 2» y servir de soporte al multijugador.

«GRID 2» parece tenerlo todo, a priori, para llegar en cabeza a la meta a finales de mayo. **A.P.R.**

SE PARECE A...



► GRID

La entrega original de la serie estrenaba la filosofía "la carrera es lo que importa", que sigue aquí.



► NFS MOST WANTED

La última entrega de «Need for Speed» combina competición y acción a partes iguales.

PON EL MUNDO A TUS PIES... ¡DE NUEVO!

CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

INFOMANÍA

DATOS

Género:
Estrategia

Estudios/Compañía:
Firaxis/2K Games

Fecha prevista:
Julio de 2013

CÓMO SERÁ

- Será la segunda expansión de «Civilization V».
- Ampliará las opciones de juego con una nueva Victoria Cultural.
- Entre sus novedades estarán 9 civilizaciones, con unidades y edificios, desde Polonia a los Zulúes.
- Incluirá nuevas maravillas, un Congreso Mundial, nuevas políticas e ideologías.
- Ofrecerá dos nuevos escenarios específicos: American Civil War y Scramble for Africa.

Sumar y sumar. Esa es la clave para conseguir un nuevo mundo: escuchar a los demás, comerciar, extender la cultura, ampliar horizontes. Pero si no funciona, una guerra también ayuda, ¿eh?

Para los diplomáticos. Para los comerciantes. Para los intelectuales. Para los artistas. Para los espías. Para los devotos. Para los científicos. Para los belicistas. Para los conquistadores. Para los integradores. Para los tiranos. Para los mecenas. Para los militares. Para todos.

Así será «Civilization V» tras la aparición de «Cambia el Mundo», la nueva expansión del juego de Firaxis que llegará a tu PC el próximo mes de julio. Bueno, si es que no era así ya antes... Y es que «Civilization V», pese a la importante ruptura que supuso en muchos de los esquemas marcados por sus predecesores en una de las sagas de estrategia más populares y conocidas de la historia del PC, es uno de los juegos más significativos en el género en la actualidad, y ca-

paz de llevar la fórmula del juego por turnos, aparentemente superada, a cotas inesperadas. Mucho más, con «Cambia el Mundo».

Un nuevo mundo

La segunda expansión de «Civ V» no puede presentar mejor aspecto según le ponemos la mano encima. Si «Dioses y Reyes» introdujo religión y espionaje, y potenció —o puso en su sitio real— la importancia de las Ciudades Estado en la jugabilidad de la nueva filosofía de «Civ V» en la serie, la nueva expansión, «Cambia el Mundo», añadirá nuevas capas de jugabilidad, profundidad y gestión en el conjunto. Especialmente, la nueva expansión se centrará en el apartado más "civilizado"...

Perdón por el chiste fácil, pero nada más empezar a jugar con la primera

versión jugable de «Cambia el Mundo» se empiezan a ver las diferencias de jugabilidad, que son numerosas e importantes, con respecto a lo que «Civ V» más «Dioses y Reyes» ofrecen: más relevancia de la diplomacia, la cultura, el comercio, las relaciones entre civilizaciones y con las Ciudades Estado.

Ese podría ser un resumen válido, pero la maravillosa, explosiva y expansiva realidad de «Cambia el Mundo» necesitaría muchas más páginas que las que podemos ofrecerte aquí para entrar en detalle... ¡y aún falta mucho por desvelar, según Firaxis!

Cultura y diplomacia

En su momento, «Dioses y Reyes» modificó enormemente la jugabilidad de «Civ V». No sólo amplió el número de civilizaciones, sino que cam-

LA DIPLOMACIA GANA LA BATALLA

Bueno, en realidad, la diplomática y la cultural han sido las dos áreas más potenciadas en «Cambia el Mundo», con sus respectivas victorias, claro, pero en la parte diplomática, la adición del Congreso Mundial es una de las mayores novedades de la próxima expansión de «Civilization V». La posibilidad de convocar un Congreso Mundial quedará en manos de la primera civilización que encuentre a las demás, lo que, llegado el momento, le reportará notables beneficios sobre el resto, ya que como anfitrión del Congreso tendrás bonificaciones que de otro modo no estarían disponibles para tu civilización.



Convocar el Congreso Mundial estará a tu alcance si tu civilización es la primera en descubrir al resto.



Como anfitrión del Congreso siempre contarás con el doble de delegados que el resto de civilizaciones.



LOS APARTADOS CULTURAL Y DIPLOMÁTICO SON LOS MÁS POTENCIADOS EN LA EXPANSIÓN

bió el modo de desarrollar relaciones con otras facciones y las Ciudades Estado. «Cambia el Mundo» seguirá la misma filosofía, pero aún con más ímpetu. Para empezar, incorporará nueve civilizaciones a «Civ V», de las que están confirmadas Polonia, los Zulúes, Asiria, Brasil y Portugal.

Cada una contará con unidades y habilidades específicas, pero, común a todas, se ampliarán y potenciarán las relaciones diplomáticas, comerciales y de cultura. Los grandes pilares sobre los que descansará esta nueva expansión.

Y es que lo que pudimos comprobar al jugar con «Cambia el Mundo» es que el cambio será enorme en la profundidad táctica y estratégica. Ahora, cada partida te permitirá ahondar en cada turno en las enormes posibilidades de relación con tus vecinos, amigos y enemigos, como no habías imaginado. Y todo, en aspectos que van mu-

cho más allá del conflicto bélico o la competencia por la supremacía.

No te confundas, seguirás teniendo el objetivo de colocar a tu civilización por encima de las demás, como la más influyente, pero el aspecto cultural será el más potenciado.

Rutas comerciales

Multitud de apartados influirán en el éxito cultural y diplomático en «Cambia el Mundo». De los grandes artistas a los arqueólogos. Del Turismo a los acuerdos logrados en el Congreso Mundial. De las 8 nuevas maravillas a las nuevas ideologías. Pero, sobre todo, la prosperidad vendrá de la mano de las rutas comerciales, terrestres o marítimas, que podrás entablar con civilizaciones y Ciudades Estado, y personalizar del modo que quieras.

El flujo de oro, cultura, religión, influencia artística, turística... Las rutas comerciales que «Cambia el Mundo» te permitirá establecer serán vitales para el devenir de tu civilización. No sólo podrás definir y lanzar estas rutas entre diversas ciudades, sino también realizar acciones comerciales puntuales, llevan-

Y SI LLEGA EL FUTURO, LLEGA... ¡«XCOM»!

¿Te están engañando tus ojos? ¡No! ¿Eso de ahí es, de verdad, un escuadrón de las unidades de soldados de «XCOM: Enemy Unknown»? ¡Sí! Un pequeño "homenaje" entre los distintos equipos de desarrollo que Firaxis mantiene en activo. El respeto y la admiración que se profesan entre sí resultará en la incorporación, a partir de determinado momento en que alcances la Era Futura en «Cambia el Mundo», de unidades sacadas del genial «XCOM». Y no te creas que se tratará sólo de un detalle estético, pues su potencial será extremo y dejarán en mantillas a las ya conocidas unidades de infantería que hay en el juego original.

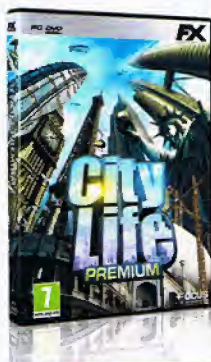


do mercancías de un punto a otro y comprando o vendiendo, simplemente con acercar una nave o un comerciante, a una ciudad que te interese. La prosperidad de tu civilización aumentará a ojos vista, lo que te permitirá desarrollarla de forma impresionante.

Pero «Cambia el Mundo» no será sólo una expansión basada en lo comercial. Este apartado te permitirá desarrollar tu civilización rápidamente a poco que impulses las relaciones con tus vecinos, pero la clave será conseguir influencia sobre ellos. Si «Dioses y Reyes» lo conseguía a base del espionaje, la religión y el robo de tecnologías, ahora la diplomacia también jugará un papel protagonista. Tan es así que podrás convertir a tus espías en diplomáticos, lo que les imposibilitará en el robo de tecnologías pero facilitará —teóricamente— las relaciones.

«Cambia el Mundo» será tan apasionante y lleno de posibilidades, que no podemos esperar. Necesitamos un turno más... ¡ya! **F.D.L.**





micromanía te regala **City Life Premium**

Levanta la ciudad de tus sueños y gestiona la felicidad de sus habitantes, convirtiéndote en alcalde, urbanista y político.



Si eres un fan de los juegos de construcción, de la estrategia y de las ciudades modernas, ahora tienes todo lo que necesitas para disfrutar a lo grande de tu afición con «City Life Premium». Se trata de un juego estilo «SimCity» con el que podrás levantar la ciudad de tus sueños, convertirte en urbanista, levantar edificios emblemáticos de todo el mundo, como la Torre Eiffel o la Estatua de la Libertad y conseguir que los habitantes de tu urbe sean lo más felices posible.

En «City Life Premium» tendrás que trazar la red de carreteras, ofrecer a tus ciudadanos los servicios necesarios para que tu ciudad prospere,



garantizar la seguridad callejera y lograr que las distintas clases sociales en que se divide la ciudadanía conviva en armonía.

Deberás tener cuidado con las necesidades de tus ciudadanos para que no baje su nivel de satisfacción, lo que llevaría a que tu ciudad se convirtiera en un desastre.



En «City Life Premium», además de gestionar la ciudad tendrás que cuidar de sus habitantes, divididos en clases sociales.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX juegos.fxinteractive.com y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crea tu cuenta en 2 pasos.
Escribes el correo de tu correo electrónico, ofertas seguridad y tendrás acceso a todos los juegos de la FX Classics Store.

Nombre y Apellido:

Correo electrónico:

Contraseña:

Repetir contraseña:

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para iniciar.

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «City Life Premium». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «City Life Premium» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

REQUISITOS MÍNIMOS

- CPU: Pentium IV a 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB, GeForce 4, Radeon 8500
- Conexión: Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Core 2
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: 256 MB
- Conexión: Banda ancha (ADSL o cable)



500 Gold y 1 día Premium World of Tanks

Uno de los MMO más populares del mundo acaba de cumplir 2 años de vida. Para celebrarlo, Wargaming.net te regala un código bonus.



En «World of Tanks» se libran batallas por equipos de tremenda intensidad y emoción. Ahora, además, podrás mejorar tu equipo con el código de regalo.

La guerra no es igual en «World of Tanks» que en cualquier otro juego de acción. Los protagonistas absolutos de este MMO son los tanques, modelos creados entre 1930 y 1950, al final de la guerra de Corea. El juego incluye 160 tanques diferentes de cuatro naciones distintas: Estados Unidos, Alemania, Francia y la Unión Soviética. ¿Y cuál es el objetivo del juego? Pues disfrutar de batallas multitudinarias por equipos, uniéndote a tus amigos para lanzar pepinazos con tus tanques y aniquilar al enemigo en los 15 minutos que dura cada combate. Y, te lo aseguramos, es divertidísimo.

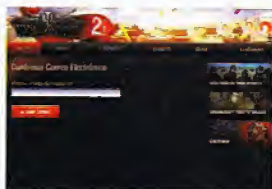
«World of Tanks» es un MMO gratuito de Wargaming.net, y acaba de cumplir dos años de existencia. Para celebrarlo, te regalamos un código de bonificación por valor de 500 Gold y un día de juego premium, para que los utilices como quieras consiguiendo mejoras para tus tanques. ¡Disfruta de la guerra y el combate!



¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de «World of Tanks»: worldoftanks.eu y crea una cuenta de jugador -arriba, a la derecha- si no la tienes, antes de activar el código de bonus que te regalamos.

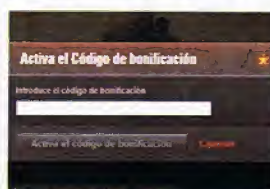
1 Para activar la cuenta de usuario recibirás en el email que hayas usado un mensaje con un código de confirmación, para introducir de forma manual en la página web, y un link de confirmación automática. Puedes usar indistintamente cualquiera de los dos caminos para activar la cuenta.



2 Ahora deberías tener ya activa tu cuenta. Para introducir el código de bonus de regalo, y tus 500 Gold, inicia sesión en la página web y haz clic sobre tu Nick, en la parte superior derecha. En el menú desplegado haz clic en "Introduce el código de bonificación".



3 Ya queda menos para canjear tu código. Simplemente copia todos los caracteres del código tal cual aparecen impresos en la tarjeta de descarga que viene con este número de Micromanía, respetando los guiones. Si los has introducido correctamente, ya tendrás disponibles los 500 Gold y el día Premium.



REQUISITOS MÍNIMOS

- CPU: 2.2 GHz
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 9 GB
- Tarjeta 3D: 256 MB, GeForce 8800 GT, ATI x800
- Conexión: Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Core 2 a 2.5 GHz
- RAM: 8 GB
- Espacio en disco: 10 GB
- Tarjeta 3D: 1 GB, GeForce 2xx
- Conexión: Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso,
M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUE OCEAN
PUBLISHING

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria
de las opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier
medio o soporte de los contenidos
de esta publicación, en todo o en parte,
sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
6/2013
Printed in Spain

NO TE PIERDAS...

METRO LAST LIGHT

La acción postapocalíptica está de vuelta. Baja con nosotros a los túneles del metro de Moscú el próximo mes.



FX FÚTBOL

El mánager de fútbol "made in Spain" vuelve de la mano de FX. Te contamos cómo es el heredero de «PC Fútbol».



LOST PLANET 3

Acción, monstruos y un planeta helado. La combinación perfecta para disfrutar de la ciencia ficción.



STAR TREK

El renacimiento de Star Trek en el cine llega acompañado de un juego basado en la acción cooperativa. Descúbrelo.

POR PRIMERA VEZ LOS CINCO EPISODIOS DEL GALARDONADO JUEGO EN DISCO

THE WALKING DEAD

 A TELLTALE GAMES SERIES



GANADOR DE MÁS DE 80 PREMIOS DE
JUEGO DEL AÑO

92% EN METACRITIC

TEXTOS EN EL JUEGO EN ESPAÑOL



WWW.THEWALKINGDEADGAME.COM

 /THEWALKINGDEADGAME

PC
DVD ROM
SOFTWARE



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



telltalegames



skybound.com



©2012-13 Telltale, Inc. THE WALKING DEAD is ©2012-13 Robert Kirkman, LLC. Based on the Comic Book by Robert Kirkman, Tony Moore and Charlie Adlard. Telltale and the Telltale Games logo are trademarks of Telltale, Inc. All product titles, publisher names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of the respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Tarjetas gráficas
DirectCU II
El reino
del silencio



La **placa posterior** mejora la resistencia estructural y la protección de la tarjeta

VGA Hotwire permite obtener lecturas y controlar los voltajes Vcore, Vmem y PLL a nivel hardware

Los **4 DisplayPort**, 2 puertos DVI y la tecnología Eyefinity™ permiten extender la acción hasta en 6 pantallas

Estructura rígida para reforzar la PCB y ayudar a disipar la temperatura emitida por los MOSFETs

DIGI+ VRM con **Super Alloy Power** por 12 fases mejora la estabilidad de la alimentación para asegurar un overclocking más estable

Los **seis** conductos de temperatura de cobre y el área de disipación un **20% más grande** consiguen **rebajar la temperatura un 20%*** y un funcionamiento **14dB* más silencioso** que el diseño de referencia.

HD 7970 DC2 TOP | HD 7970 DC2

GPU: AMD Radeon™ HD 7970 | Memoria: 3GB GDDR5 | Reloj GPU: 1000MHz (O.C. máx.), 925MHz (edición estándar.) | Reloj memoria: 5600MHz | Dimensiones: 11" x 5.1" x 2.1"

* Ventiladores girando a 1450 RPM. El rendimiento puede variar en función de la configuración del sistema y el uso.

